



Le PC souhaite la bienvenue aux nouvelles consoles

60 jeux pour leur apprendre le métier

PREY

SPORE

ALAN WAKE

ELDER SCROLLS: OBLIVION

KING KONG

QUAKE IV

COMPANY OF HEROES

ET : QUAKE WARS

HELLGATE : LONDON

F.E.A.R.

RISE OF LEGENDS

ADVENT RISING

SW EMPIRE AT WAR

TABULA RASA

WARHAMMER 40K WINTER ASSAULT...



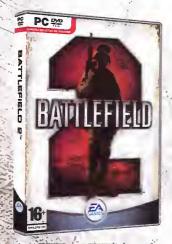


SUR LE CHAMP DE BATAILLE

GRACE AU NOUVEAU MOTEUR DE JEU. TU DOIS DEVENIR
LE MAITRE DU CAMOUFLAGE POUR ACCUMULER LES
VICIOIRES ET MONTER EN GRADE. PROUVE QUE TU ES
LE SEUL COMMANDANT ET DIRIGE LES FORCES ARMEES
GRACE AU SYSTE DE VOIX PAR IP.

PLUS D'ARMES POUR DE PLUS GRANDES BATAILLES

PLUS DE 30 VEHICULES A LA POINTE DE A TECHNOLOGIE SONT DISPONIBLES : CHARS D'ASSAUT, HELICOPTERES, AEROGLISSEURS AINSI QUE DES AVIONS DE CHASSE CHARGES DE SURPRISES COMME DES MISSILES TELECOMMANDES OU DES BOMBES A DESIGNATION LASER.



CHOISIS TON CAMP: ETATS-UNIS, CHINE OU COALITION DU MOYEN-ORIENT. PUIS DECLARE LA GUERRE A. 16, 32 OU 64 JOUEURS SUR DES CARTES QUI S'ADAPTENT AU NOMBRE DE COMBATTANTS.











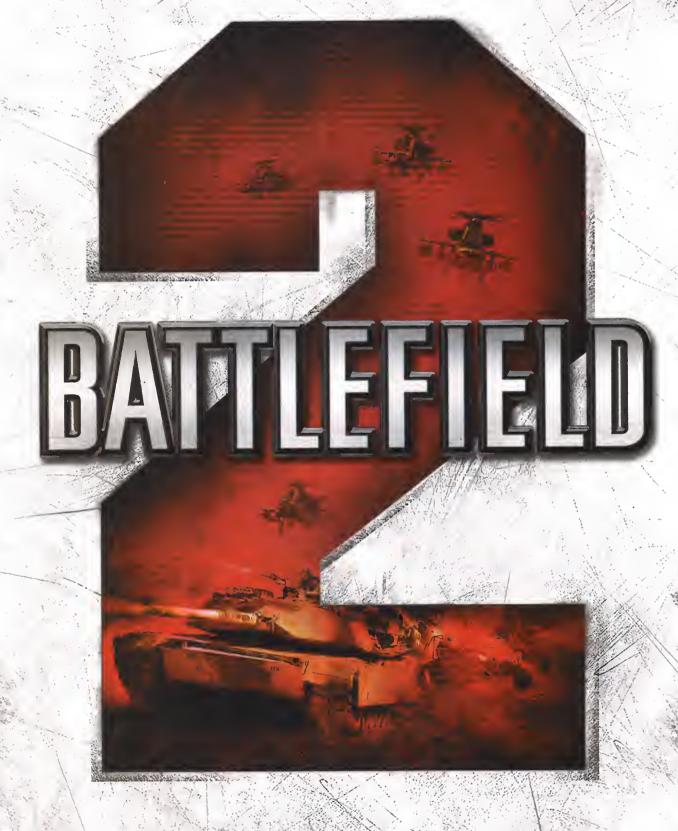












LE COMBAT COMMENCE SUR WWW.BATTLEFIELD2.FR



mmaire

172 JUILLET/AOÛT 2005

LES NEWS JEUX ET	
BETA-VERSIONS DU	MOIS
Advent Rising	37
Age of Conan	51
Alan Wake	36
Au cœur de Lascaux	68
Bet on Soldier	66
City of Villains	51
Civilization 4	49
Commandos Strike Force	43
Company of Heroes	46
ET Quake Wars	41
Elder Scroll IV: Oblivion	33
F.E.A.R.	31
Ghost Wars	34
Godfather	43
Gothic III	45

Hellgate London	38
Hitman Blood Money	3
King Kong	4
Prev	30
Quake IV	40
Rise of Nations	4:
Scarface	4
Serious Sam 2	2
Sniper Elite	64
Spore	3
Star Wars Empire at War	50
Stargate	4!
Tabula Rasa	48
Titan Quest	5
Tomb Raider Legend	4
Vanguard	4
Warhammer 40K Winter Assault	49

38	LES TESTS DU MOIS	
34	FS 2004: A380	92
47	Area 51	87
30	Battlefield 2	72
40	Chaos League: Mort Subite	90
41	Cold War Conflict	86
44	Cross Racing Championship	78
22	Frontal Attack 2	92
64	GTA San Andreas	80
32	Grandes Invasions	91
50	Massive Assault Network	86
45	NHL Eastside	
48	Hockey Manager 2005	84
51	Pro Cycling Manager	84
42	Rising Kingdoms	79
44	SCAR	88
t 49	Settlers 5 Expansion Pack	85

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre 8 388 330 417
Sitées sociat. : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présideme Directrice Général : Saghi Zaimi
Directrice Général, Finances et Administration : Jane Wray
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : FUTURE HOldings Limited 2002
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Saghi Zaimi
DIRECTRICE MERSOURCES NUMBRES : Richard Karacian
DIRECTRICE MARKETING & COMMERCIAL : Saghi Zaimi
DIRECTRICE MERGALINE : AUTOLOGY LEVEL |
PIX AU DIRECTRICE DE COMMERCIAL : Saghi Zaimi
DIRECTRICE MERGALINE : AUTOLOGY LEVEL |
PIX AU DIRECTRICE DE COMMERCIAL : Saghi Zaimi
DIRECTRICE MERGALINE : AUTOLOGY LEVEL |
PIX AU DIRECTRICE DE COMMERCIAL : Saghi Zaimi
DIRECTRICE DE COMMERCIAL : SAGHI COMMERCIAL : SAGHI COMMERCIA

18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19 Têl. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92 e-mail : abofuture@dipinfor Tarif France 1 an (11 numēros) : 57,20 euros Ētranger Tēl. : 01 44 84 05 50

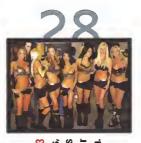
RÉ O A C T I O N

101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tèl.: 01 41 27 38 38 Fax rèdaction: 01 41 27 64 85

DIRECTURE DIFORNIA: I Cyrille Tessier
RÈDICTEUR EN CRET: Almaud «Cafèine » Chaudron
CHET DE RUBRIQUE NESSE I S'. ES-Bàsatien « Bishop » Finot
CHET DE RUBRIQUE RESSE I S'. ES-Bàsatien « Bishop » Finot
CHET DE RUBRIQUE RESSE I S'. ES-Bàsatien « Bishop » Finot
CHET DE RUBRIQUE RESSE I S'. ES-Bàsatien « Bishop » Finot
CHET DE RUBRIQUE RESSE I S'. ES-Bàsatien « Bishop » Finot
CHET DE RUBRIQUE RESSE I S'. ES-Bàsatien « Bishop » Finot
CHET DE RUBRIQUE RESSE I S'. ES-Bàsatien « Bishop » Finot
CHET DE RUBRIQUE RESSE I S'. ES-Bàsatien « Bishop » Finot
PRESPONSABLE DE LA REDACTION TENNOUS : O'Ivier O'elacourt
RÈDICTEUR ARTISTIAUE GROUPE : N'ICOLÀS CANY
DIRECTEUR ARTISTIAUE DELÉBUL/ CHET DE STUDIO :
Jean-Michel Sabatiè

ONT PARTICIPÉ À CE NUMBRO: Matthieu « Gruth » Guéntte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C. Miz» » Louel, Ismaël « Atomic » Villêger, Sébastien « Socrates » Hatton, Michel «Yavin » Beck, Läm Hua, Fabrice Bloch (maquettiste), Mělanie « Maoh » Gras, Viviane Fitas

PUBLICITÉ
Tél: 01 41 27 38 38 – Fax: 01 41 27 38 00
DIRECTURE COMMERCAL ET PUBLICITÉ: Jérôme Adam
Gerome adam@futurenet.fr)
DIRECTURE COMMERCAL PUBLICITÉ: Vincent Saulnier
(wincent saulnier@futurenet.fr)
DIRECTURE DE CUENTELE: Didier Pechon
(didier.pechon@futurenet.fr)
CHET DE PUBLICITÉ: Nicolas Berdon
(nicolas.berdon@futurenet.fr)



titres à venir sur nos PC disséqués par Caféine, Faskil et Yavin. vaincus. Découvrez les prochains gros **DOSSIER E3** lls y somt allés, ils ont vu, ils sont revenus,



l'aventure épicée de coups de batte de Au programme ce mois-ci pour votre plaisir, de l'action avec Battlefield 2 qui ne déçoit pas nos attentes, de baseball avec GTA San Andreas et finalement assez peu de produits pour les plus pacifistes d'entre vous.



techniques et autres annonces extatiques (et en ruines budgétaires). Entre l'Athlon 64 X2, la GeForce 7800 et le Crossfire d'ATI, les prochains mois vont être riches en rebondissements



Les champs de bataille de World of Warcraft sont enfin là, à la hauteur de ce qu'on en attendait. Découvrez également le « nouveau » Phantasy Star, les derniers rebondissements de l'eSport et une chronique sur Guild Wars.

RESPONSABLE TRAFIC: Maguy Edouard
(maguy.edouard@futurenet.fr)
ASSISANTE TRAFIC: Natacha Marquis
(natacha.marquis@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ HORS CAPITE: Yann Aubry
de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)
CHET DE PUBLICITÉ HORS CAPITE (Charles Antonietti
(charles.antonietti@futurenet.fr)

FABRICATION
RESPONSABLE DE LA FABRICATION: Jacqueline Galante
CHEF DE FABRICATION: Solenn De Clercq
(solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION

RESPONSABLE DE LA OIFFUSION: Florence Lourier RESPONSABLE ABONNEMENT: Valèrie 8ardon CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO: Aude Leborgne

DISTRIBUTION: SAEM Transport Presse DISINBUTION 3 SAEM TRANSPORT PRESSO TUMPRESSION : Québécor World SA, siège social : Torcy Imprimé en France, Printed in France Commission paritaire N° 0305 K 3973 - ISSN : 1145-4806

Copyright Future France 2005. Tous droits de reproductions réservés. Joystick est une marque déposée.



indis Spécialistas poisi vera presonare que pro-porte de la saffaira en traint des magazies offinat une information de quali-conseile pour againer du temps et de l'argent, mais saussi un réel plaisir de lexte. Mobilisma sujour d'hij suite de 100 magaziene en France, Carmade destepane, Unit et faille. Il extrite assis plais de 100 déficione en France, Carmade de destepane, Unit et faille. Il extrite assis plais de 100 déficione formationales publières (a Codes E-URI). Roine-encodre Chairmann Roger Pany arecutives des glangham - drough France Director, John Bowman LEZ de 42244 www. Muttreglic. Com London Milan New York Paris. San Diego. San Francisco

ET AUSSI		Budget	93	Réseau – eSport	106
Sommaire	4	Utilitaires	94	Réseau - Chronique Guild Wa	rs 108
Sommaire DVD/CD	8	Quoi 2 Neuf	.98	Matos – News	112
Courrier des lecteurs	14	Réseau – Net News	100	Matos – Preview GF 7800	116
Patch	16	Réseau – Phantasy Star		Matos - Preview ATI Crossfire	120
Édito, News	18	Blue Burst	103	Matos – Athlon 64 X2	122
Dossier E3	28	Réseau – World of Warcraft	oatch	Top Hard	128
Top Redac	70	1.5 & BG	104	Et Poke et Peek	130

COUVERTURE

© Joystick / Laurent « Titan » Sêbire

IMPRIME EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE





Aiguisez

LE PC

Dimension™ XPS



- Processeur Intel® Pentium® 4 640 avec technologie HT (3.20 GHz, 2 Mo L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale
- Chipset Intel® 955X Express
- 512 Mo PC-4200 Bicanale DDR2 533 MHz
- Disque Dur 160Go SATA
- . Moniteur non inclus
- nVidia® GeForce™ 6800 PCI-E 256Mo DVI/Sortie TV
- Carte son Sound Blaster® Audigy 2™ ZS
- DVD +/-RW 16x (1 lecteur)
- Carte Réseau Gigabit Integrée
- Garantie 1 an sur site J+1(a)
- Microsoft® Works 7.0

Une assistance 24H/24

Dell™ recommande Microsoft®

Windows® XP Professionnel

Besoin d'aide? Mobilisez simplement vos renforts. Avec l'accès personnel à une équipe de spécialistes Dell™ XPS, vous aurez toutes les réponses dont vous avez besoin, 24H/24.

Mais rappelez-vous que vous ne trouverez pas le XPS en magasin, alors appelez-nous directement ou consultez le site Dell™ dès maintenant.

Le XPS de Dell™, équipé d'un processeur Intel®

puissance et un contrôle époustouflants à vos jeux.

Accomplissez des exploits en défiant la mort, éliminez toute opposition, la

domination totale peut être la vôtre où que vous soyez et quand vous en

sentez l'urgence. Le XPS vous prend par la peau du cou et réveille le

super héros qui sommeille en vous. Avec une finesse graphique surprenante, un son à vous couper le souffle, vous sentirez la puissance, les forces gravitationnelles, le vertige comme jamais. Grâce au processeur Intel® Pentium® 4 avec technologie HT, le XPS a été conçu pour le joueur passionné que rien n'arrête jusqu'à la victoire. C'est l'arme qu'il vous faut.

Pentium® 4 avec technologie HT, donne une

1 295 € 1 1 549



Possibilité de financement : contactez-nous

Réf. PPFR5-D07XP5

Extensions conseillées

- Garantie 3 ans sur site J+1(a)
- 178 €™
- Microsoft® Office Edition PME 2003
- 323 €™
- Appareil numérique Fuji Fine Pix A330
- 175 €™





- Technologie Mobile Intel® Centrino™ Processeur Intel® Pentium® M 760 (2.00 GHz, 2 Mo L2 Cache, 533 MHz FSB) & Carte réseau sans fil Mini PCI Intel® pro M2915 802.11 b/g
- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale
- Chipset Intel® 915 PM
- 512 Mo Bi-Canale DDR2 533 MHz
- Disque dur 60 Go 5400 tpm
- Ecran 17" WUXGA (1600x1200)
- nVidia® GeForce™ 6800 ULTRA avec 256 Mo
- Combo graveur CDRW 24x / DVD 8x
- Modem 56 K et réseau 10/100 intégrés
- Garantie 1 an sur site J+1(a)
- Microsoft® Works 7.0

Possibilité de financement : contactez-nous

Réf. PPFR5-N07XP5

Extensions conseillées

- Garantie 3 ans sur site J+1(a)
- Microsoft® Office Edition PME 2003 323 €πc
- Installation "connectez vous sans fils" 142 €^{ττc}





Consultez les toutes dernières offres sur Internet - www.dell.fr

Particuliers 0 825 387 254 / Entreprises 0 825 387 255

Du lundi au vendredi de 8h30 à 19h. Le samedi de 10h à 17h (0,15 €/mn)





Ciffres réservées aux particuliers, Photos non contractuelles, "Frais d'expédition non-compris dans le prix de vente (Dell" Avim" et périphénques : de 17.94 à 23.92 €TTC, autres produits : 83.72 €TTC). Les disques gravés avec le lecteur DVD+RW peuvent poser des problèmes d'incompatibilité avec certains lecteurs. Promotions non remisables. Dell", le logo Intel, Intel, le logo Intel, Intel, le logo Intel, Intel, le logo Intel Inside, le logo Intel Inside I

semmaire #172

Ce mois-ci, nous vous offrons deux jeux complets. L'œil du Kraken pour les accros aux jeux d'aventure et Nexuiz pour ceux qui préfèrent se tirer dans les dents à coups de lance-roquettes. Vous découvrirez aussi tout un tas de démos pour satisfaire vos envies les plus diverses (dans la limite du raisonnable, évidemment) : de la course avec Cross Racing Championship à la stratégie avec Codename : Panzers Phase Two, il y a de quoi vous éclater.

L'ŒIL DU KRAKEN

Genre : Aventure Développeur : Absurdus Éditeur/Distributeur : Absurdus

Site Internet: www.absurdus.net/kraken/jeu.htm

Config minimum: Windows 98/2000/XP, CPU 350 MHz, 128 Mo

de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0

Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 500 MHz, 256 Mo

de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0



En résumé

L'œil du Kraken est un jeu complet, une aventure qui vous invitera à mener l'enquête au sujet d'une affaire de vol ; mais il ne s'agit pas d'un simple larcin puisque le voleur a dérobé l'œil de Kraken et risque fort de dominer la planète grâce à cet artefact si personne ne l'arrête – devinez un peu qui va s'y coller ? Les amateurs du genre ne devraient pas être dépaysés par l'interface et le gameplay de ce Point & Click. Évidemment, tout se fait à la souris, que ce soit pour parler avec vos interlocuteurs ou interagir avec le décor. Soyez vigilant et cliquez sur tout ce qui vous paraît suspect pour progresser dans l'aventure.



CROSS RACING CHAMPIONSHIP

Nom: Cross Racing Championship

Genre : Course

Développeur : Project 3 Interactive Éditeur/Distributeur : Invictus Site Internet : www.crc-game.com

Config minimum: Windows 98/2000/XP, CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram,

Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0

Config recommandée: Windows 2000/XP, CPU 2,2 GHz, 512 Mo de Ram,

Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Si le cœur vous en dit et que vous êtes fan de jeux de course, prenez le volant des voitures de rallye de Cross Racing Championship. Deux tracés vous sont offerts, le premier en mode Quick Race et le second en Time Trial. Contrairement à la démo sortie il y a plusieurs mois, cette nouvelle édition retransmet parfaitement les sensations de la version finale. Bien sûr, pas mal de modes de jeu sont réservés au titre vendu en magasin, mais vous pourrez au moins faire quelques tours de piste afin de vérifier si le pilotage est à votre goût.





CHAOS LEAGUE: MORT SUBITE

Genre : Sport Développeur : Cyanide Éditeur/Distributeur : Focus

Site Internet: www.chaosleague-lejeu.com
Config minimum: Windows 98/Me/2000/XP, CPU 700 Mhz, 256 Mo

de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9 Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram,

Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9



En résumé

Le jeu de sport saupoudré de stratégie de Cyanide se dote d'une extension nommée Mort Subite. En fait, il ne s'agit pas d'un simple add-on mais d'un stand-alone, c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de posséder Chaos League pour s'éclater avec Mort Subite.
Les développeurs ont inclus de nombreuses nouveautés, comme de nouvelles races, de nouveaux éléments de gameplay et bien d'autres choses. Si vous êtes accro à Chaos League, nous vous proposons de découvrir les nouveautés de Mort Subite par le biais de cette démo.





CODENAME: PANZERS PHASE TWO

Genre : Stratégie Développeur : Stormregion Éditeur/Distributeur : CDV Software Entertainment

Site Internet : www.panzers.de Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1.5 MHz, 256 Mo de Ram,

Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0c Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram,

Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

petites améliorations graphiques, par exemple les phares allumés des véhicules durant les missions noctumes.





010



mmaire *Les démos*

Répertoire \DEMOS

DID



PRO CYCLING MANAGER

Genre: Sport

Développeur : Cyanide Studio Éditeur/Distributeur : Focus

Site Internet: www.cycling-manager.com

Config minimum: Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram,

Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9

Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,4 GHz, 256 Mo de Ram,

Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Bien plus qu'une simple évolution, cette cuvée 2005 de Pro Cycling Manager se dote de nombreuses nouveautés. Au programme : nouveau moteur graphique, éditeur de courses 3D, refonte du système de championnat... Si vous faites partie de la communauté des joueurs accros au genre, vous devriez vous plonger dans cette démo au plus vite, elle vous donnera un avant-goût de toutes ces gourmandises.

DVD

PHANTASY STAR BLUE BURST

Genre : Stratégie

Développeur : Sonic Team Éditeur/Distributeur : Sega

Site Internet: http://psobb.com/index.php

Config minimum: Windows 98/Me/2000/XP, CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram,

Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9

Config recommandée : Windows XP, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, Carte

vidéo 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Plongez au cœur de PSBB, directement issu de sa version console et jouable en ligne exclusivement. Vous pourrez faire vos premiers pas dans son univers coloré (et archaïque), à l'action omniprésente, en groupant avec d'autres joueurs pour partir en mission. But du jeu : tuer un maximum de monstres, cumuler les points d'expérience et faire ainsi évoluer votre personnage. Mais avant de vous lancer dans l'aventure, sachez qu'il faut disposer d'un Game ID. Pour l'obtenir, suivez les étapes requises en vous rendant sur cette page web: https://billing.playsega.com/registration/countrySelect.html



Lancement

DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème.

Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce demier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

La reproduction, par quel que moyen que ce soit, des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIRVOS CRÉATIONS?

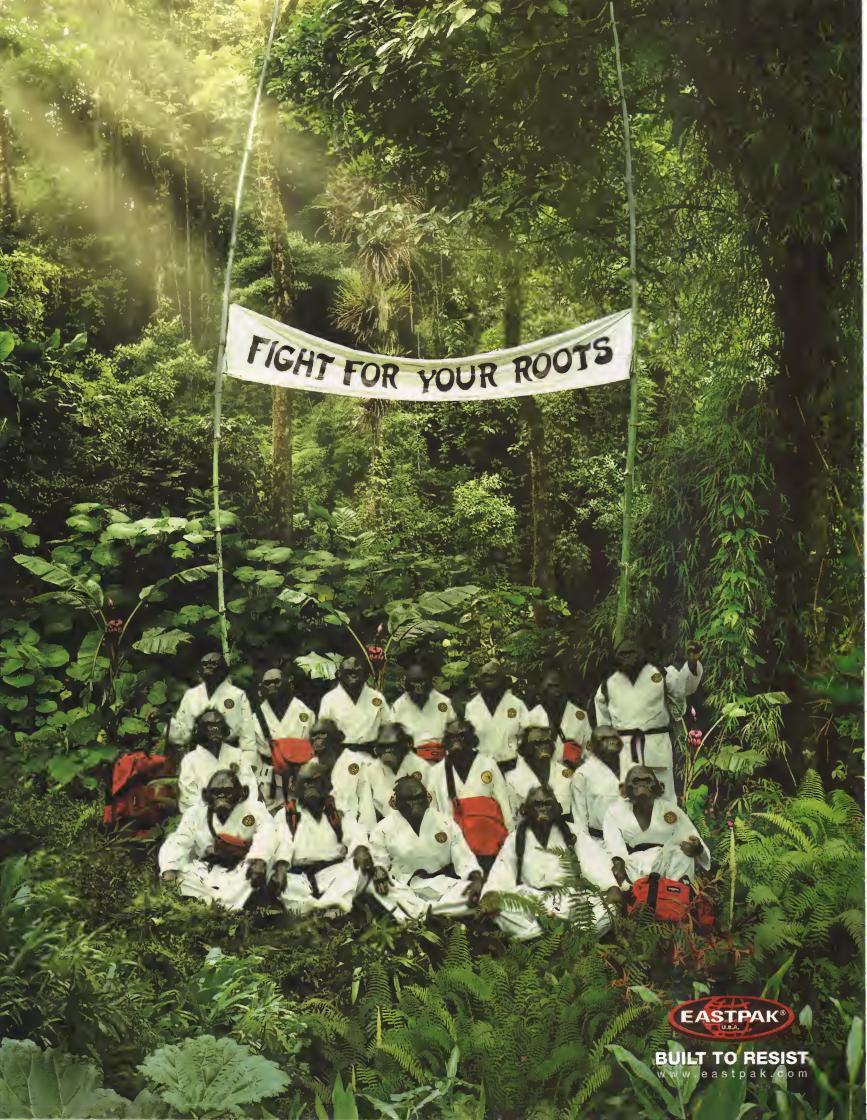
Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



Répertoire \DEMOS

DID

AREA 51

Genre: FPS

Développeur : Midway Studios Éditeur/Distributeur : Midway Games Site Internet: www.area51-game.com

Config minimum: Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram,

Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.oc

Config recommandée: Windows XP, CPU 2,2 GHz, 512 Mo de Ram,

Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.oc

En résumé

Armé jusqu'aux dents, déambulez au sein d'environnements futuristes et tâchez de survivre aux hordes d'ennemis qui veulent votre peau. Vous aurez compris que la finesse n'est pas la première caractéristique de ce FPS (First Person Shooter) à la sauce Doom 3... Il suffit d'avancer de couloir en couloir en éradiquant tout ce qui vous tombe sous la crosse. Pas de version multi pour cette démo, mais une phase de jeu de l'aventure solo.



NEXUIZ



Genre: FPS

Développeur : Indépendant Site Internet: www.nexuiz.com

Config minimum: Windows 98/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram,

Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0

Config recommandée: Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram,

Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Nexuiz est un FPS développé avec le moteur de Quake premier du nom. Il s'agit tout simplement d'un titre axé sur le multijoueur. Vous découvrirez de nombreuses maps pour vous éclater en Deathmatch. On ne vous demande rien de plus complexe que d'avancer au milieu de couloirs en explosant la tronche de tous vos adversaires. C'est un jeu complet donc profitez-en.

NEVERWINTER NIGHTS/ LE BÂTARD DE KOSIGAN



Genre: Action/RPG Développeur : BioWare Éditeur/Distributeur : Atari

Site Internet: http://nwn.bioware.com

Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 500 MHz, 128 Mo

de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.oc Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo

de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.oc

En résumé

Pour fêter la sortie du cinquième épisode de la série « Le Bâtard de Kosigan », nous vous offrons les quatre premiers volets – notre générosité nous perdra. Pour les néophytes, sachez que ces modules sont uniquement jouables avec Neverwinter Nights et qu'ils constituent chacun une histoire indépendante. Si vous arrivez au terme des quatre aventures, vous pouvez toujours goûter au tout dernier épisode disponible uniquement en téléchargement à l'heure actuelle. Voilà le lien qui va bien : http://fabien.cerutti.free.fr/presentation.htm

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION INTERNET:

hMailserver 4.0 Netcraft Toolbar

LA SECTION UTILITAIRES:

Acrobat Reader 6.0

Mobile Media Studio System Info Studio VideoLAN o.8.o VSO Inspector

LA SECTION DRIVERS:

Catalyst 5.2 Windows 98/Me Catalyst 5.5 Windows 2000/XP ForceWare 71.84 Windows 98/Me ForceWare 71.89 Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX:

Vidéo E3 Commandos Strike Force

Vidéo E₃ FEAR

Vidéo E3 Hellgate: London

Vidéo E3 Hitman: Blood Money

Vidéo E₃ Huxley

Vidéo E₃ Lineage II

Vidéo E₃ Prey

Vidéo E₃ Prince of Persia 3

Video E3 SUN

Vidéo Reportage E3

LA SECTION PATCHS:

Patch 1.3 pour Doom 3 Patch 1.1 pour Dungeon Lords

Patch 1.30 pour Dawn of War

Patch 1.02 pour Pariah

Patch 1.3 pour Silent Hunter 3

Patch 1.03 pour Splinter Cell: CT

LA SECTION WALLPAPERS:

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

CONCOURS RENAULT "TES IDÉES À L'AFFICHE!" - EDITION 2005



AFFICHE GAGNANTE RÉALISÉE PAR LA CLASSE DE 4ème 6 DU COLLÈGE DARNET DE SAINT-YRIEIX LA PERCHE (87)

Programme international de sensibilisation à la sécurité routière 2005-2006.

Avec «Tes idées à l'affiche!», Renault donne la parole aux jeunes en mobilisant les collégiens (5ème et 4ème) sur la sécurité routière et les bons comportements. Au cours de cette année scolaire, plus de 41 000 élèves en France ont participé à ce concours de création d'affiches et près de 4 000 projets ont été réalisés. Un jury composé d'experts en sécurité routière, publicité et communication a attribué le Premier Prix à l'affiche de la classe de 4ème 6 du Collège Jean-Baptiste Darnet de Saint-Yrieix La Perche (87). Renault remercie tous les collégiens et enseignants d'Autriche, d'Espagne, de France et de Suisse qui ont participé à cette deuxième édition de «Tes idées à l'affiche!» et leur donne rendez-vous à la rentrée prochaine.





Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction : Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin : (via)sebastien.finot@futurenet.fr Bishop: sebastien.finot@futurenet.fr Caféine : arnaud.chaudron@tuturenet.fr Cyd : cyril.dupont@tuturenet.fr Faskil: jean-christophe.detrain@tuturenet.fr

Enthousiasme !!!

Bonjour à toute l'équipe ! C'est cool, j'ai plein de questions ! 1) Faut-il absolument dire une connerie

- dans sa lettre pour qu'elle soit publiée ? 2) Est-ce que Caféine est vraiment abruti

A-t-il finalement succombé au côté obscur de la Force ?

Alors, c'est super, j'ai plein de réponses ! 1) Oh, pas forcément. Mais ça ne m'empêchera pas d'en écrire.

2) Alors là, je ne sais pas d'où vous tirez cette info mais toute la rédaction fait bloc pour démentir : Caféine est tout sauf un simulateur. (ndCaf : dans mon bureau, faut qu'on parle de ta prime...)

3) On parle bien du même Mister Coquin ? Celui qui se trimballe en collants roses et slip à petits cœurs ? Le héros qui vous veut du bien ? Vous pensez vraiment que ça pourrait être encore plus « côté obscur » ? Vous me faites peur.

Un belge pour les gouverner lous

Salut, c'est quoi la hiérarchie de Joy ? Non parce qu'on ne sait jamais pourquoi il y en a certains qui semblent subir de mauvais traitements (C_Wiz, Fumble, la loutre ?)

Alors, la hiérarchie chez Joystick fonctionne de manière très simple. En haut de la pyramide, il y a moi, Faskil, souverain suprême, au pouvoir incontestable et incontesté. Et puis, loin en dessous, il y a tous les autres. Ils sont à mon service 24h/24 et obéissent avec dévotion à mes ordres. Parfois, quand il fait un peu chaud, je réquisitionne Bishop et Cyd pour me préparer des cocktails bien frais avec des petits parasols et m'éventer avec de grandes feuilles de bananier. Je fais bien entendu rédiger toutes mes pages par Atomic et Fumble et je leur donne parfois

de petites claques sèches sur la joue quand ils n'écrivent pas bien. Quand j'ai besoin d'un petit massage, j'appelle Caféine qui... ndCaf : BON, HE HO, t'as fini ?! C'est pas que j'ai besoin de tes pages pour hier, mais c'est tout

comme. Alors, tu te magnes ET TU ARRÊTES O'ECRIRE OES CONNERIES. (ndFask : j'imite trop bien Caféine).

U aurait um artiste

Je voulais vous demander une dédicace de la loutre.

Aucun problème ! Malheureusement, comme Gruth est parti boire des coups, c'est Yavin qui l'a coloriée lui-même, avec ses jolis crayons. J'espère que ça vous plaira. Il y a mis tout son cœur.

Quelle bonne idée!

Pourriez-vous organiser un concours pour rencontrer la rédac' et visiter les locaux?

On pourrait. Mais faites-moi confiance, ça ne vous intéresserait pas. Par contre, on veut bien vous envoyer Atomic et Fumble pour le week-end. Si vous avez un frigo blindé de bières, vous allez voir, ils ont un super-tour de magie.

Rappel des réples du leu : Nous ne répondons ja individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Distriminatirm

Bonjour cher Joystick, je me demandais pourquoi vous refusiez l'appellation MMORPG à Guild Wars ? Serait-ce parce qu'un vrai MMO est payant ? Bancal comme argument... Pourquoi alors garder jalousement ce titre aux WoW ou Everquest ? Je vais sûrement passer pour un idiot, mais tant pis...

Excellente question ! Mais vous êtes un idiot quand même. Alors, vu que c'est son dada, j'interromps Fumble en pleine partie d'Au Cœur de Lascaux pour lui demander. Alors, voilà, c'est très simple : Guild Wars n'est pas un MMORPG parce qu'il se compose avant tout d'instances et ne propose pas de réel « monde persistant ». O'ailleurs, ArenaNet préfère parler de CORPG (pour Competitive Online Role Playing Game), histoire de bien marquer la différence. Il est fort ce Fumble : pendant qu'il vous répondait, il a réussi à faire du feu avec deux cailloux dans une grotte. Ça a l'air passionnant son jeu.

Babelfish, mon ami

Salut, mon gars ! Je m'apelle Esra John. Je suis un pauvre élève qui habite au nord d'allemagne. Mes jeux favorisée sont Gothic (2), Saut, mon gars! Je m'apeue Esta Jonn. Je stils un pauvre eleve qui habite au nord d'altemagne. Mes jeux favorisée sont Gothic (2), MGS 3 et, encore, FF 7. Le dernier mois j'ai été en france, pour deux semaines, a cause de notre 'Klassenfahrt.' Le mot pour un voyage avec le classe n'est pas dans mon dictionnaire. Et pendant ce voyage vers le sud, dans troix differentes stations-service, j'ai acheté trox differentes éditions de votre audacieuse. Est mon français très mauvais ? However, je m'enthousiasme pour JOYSTICK. Sachez-vous, ici, nous n'avons pas des magazines PC commercial qui attendent une niveau superieur d'un magazin Mickey-Mouse. Jusque, heureusement, deux magazines underground, ils ce essayent. Que je veus dire est simplement, que j'aime votre humeur, style et layout. continuez- comme-ca! Malheureusement, pour moi, ce n'es pas possible de percevois JOYSTICK dans ce pays. Mist! By. the way j'ai decidé de emigrer en france apres mon bac. La, les gens sont PLUS aimable comme ici, et la paysage est belle. Seufz. Et OUI, j'améliore mon français.

Non mais il est très bien votre français, hein. Moi j'ai tout compris. A part le passage avec Mickey, mais ça n'avait pas l'air primordial. Bon, je vais tenter de vous rendre la politesse. Alors, attention : c'est parti. Nicht nicht ist lhr Französisch nicht schlecht. Er ist verhängnisvoll. Aber ich bewundere die Anstrengung, und um Sie davon zu beglückwünschen erlaube ich mir, Sie in deutsch zu antworten. Oas Joystick ist eine poutrage ! Und Paris ist wunderbaaaar ! Voilà. Et pas la peine de m'écrire en espagnol, je ne le ferai pas deux fois.

 Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT 8P2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél.: 03 28 38 52 38

- CD manquants, ne marchant pas, etc. cdrnm@futurenet fr

- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40 Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@tuturnet.fr Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
 Pour tout litige concernant matériel ou logiciel. n'hésitez pas à contacter la direction départem de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien

tapez DDCCRF suivl du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr



ADSL TELE2, NOTRE DÉBIT EST LÀ-HAUT SUR LA MONTAGNE, ET NOS TARIFS EN BAS DANS LA VALLÉE.

ADSL jusqu'à 8 méga⁽¹⁾ ADSL jusqu'à 8 méga

téléphone illimité (1)

14,85€

24,85 €



Prix LTC/mois

Avec présélection à la téléphonie. Débit maximal valable en zones dégroupées

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2 • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Durée de connexion, volume d'envoi et réception de données illimités • Pas de frais de mise en service • Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET!

: Inscription en ligne sur WWW.tele2.fr

TELE2.INTERNET

Le piratage nuit à la création artistique (loi du 21 juin 2004).

(1) Offre disponible uniquement en zones degroupées par TELE2. Tarif mensuel TTC valable pendant un an (au-deta majoration de 5 € TTC/mois), sons réserve de la souscription au service de telephonie avec Presélection (sans souscription ou en cas de resiliation ultérieure de la Préselection, tarif majore de 5,10 € TTC/mois) et de l'eligibilite de la ligne au service TELE2 ADSL, hors frais de resiliation (96 € TTC, diminué de 3 € pour chaque mois calendaire entier écoule entre les dates d'activation et de resiliation) et, le cas écheant, hors location du modem (2,5 € TTC/mois). Debits ATM maximaux disponibles en fonction des caractéristiques de la ligne téléphonique : de 8 Mb/s a 608 kb/s en voie descendante et de 800 kb/s a 160 kb/s en voie ascendante. Pour le teléphone illimite : offre réservee aux particuliers pour un usage personnel et familial. Forfait mensuel d'une durée illimitée, applicable 7j/7 et 24b/24 aux appels vers un telephone f'xe, en France metropolitaine, hors: numéros speciaux, numeros d'acces à internet et télécopie. Les appels non compris dans le forfait sont factures selon le tarif de base TELE2 en vigueur. Services disponibles séparément: pour plus de renseignements, contacter TELE2 au 0 811 24 00 10 (prix d'un appel local avec l'operateur historique) ou sur tele2.fr. (*) Source : L'Ordinateur Individuel n° 171 daté avril 2005

patches

par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Splinter Cell: Chaos Theory

PATCH 1.3

Le légendaire espion Sam Fisher s'avère mortellement efficace en mission et peut s'infiltrer quasiment dans tous les endroits soi-disant inaccessibles. Pourtant il se trouve totalement impuissant quand il s'agit de faire face à quelques bugs. Heureusement, les patchs sont là pour lui faciliter la vie. Le dernier en date est le 1.3 et il corrige quelques problèmes relativement mineurs comme l'utilisation de l'Uzi pour les possesseurs de cartes ATI Radeon 9700. Même si vous n'en voyez pas l'utilité, c'est toujours





Pariah

PATCH 1.2

Le FPS à l'ambiance futuriste de Digital Extreme se dote d'un nouveau patch corrigeant un bon nombre de bugs en tout genre. Quelques petits changements de gameplay font également leur apparition avec cette mise à jour. L'esquive a été supprimée ainsi que l'effet graphique des lunettes plasma. Sachez également que les problèmes de son, suite à une mauvaise décompression des Sound Packages, ont été résolus. C'est Faskil qul va être content.





Dungeon Lords

PATCH 1.1

Ce jeu de rôle/action créé par les studios Heuristic Park n'est pas exempt de bugs et de problèmes de gameplay divers, bien au contraire. Les développeurs ont donc sorti un premier patch pour corriger un certain nombre de problèmes afin de satisfaire leurs fans. Si si, ll y en a. Au menu des réjouissances, on note une agressivité réduite auprès de certaines créatures selon les zones, la magie de glace qui peut geler un ennemi beaucoup plus longtemps... Avis aux amateurs.

Warhammer 40000 : Dawn of War

PATCH 1.30

Relic Entertainment nous fait le plaisir de sortlr une nouvelle mise à jour pour son fantastique jeu de stratégie en temps réel inspiré de l'univers de Warhammer. Ce patch corrige des bugs et ajoute quelques fonctionnalités, comme le Mod Manager, qui facilite le changement de mod sur le menu principal. Mais il ne s'arrête pas là. Il apporte tout un tas d'améllorations pour chaque race. Ceci permet de rééquilibrer un peu les forces et de rendre les parties encore plus fun. Évidemment, cette mise à jour s'avère totalement indispensable pour tous les possesseurs de ce titre.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire / patches



A RÉVOLUTION ASIAN STAR

Découvrez TUBE, le film qui a révélé la parfaite maîtrise du film d'action "made in Korea"

Tous les cinémas d'Asie, tous les genres, dans une nouvelle collection de films inédits à vous couper le souffle !



avec des bonus inédits et explosifsEquivalent coréen de *Piège de Cristal* et de *Speed, Tube* est un polar implacable servi par une réalisation stylisée et novatrice.



© 2005 Pathé distribution © 2003 TUBE Entertainment. Tous droi







Dien

Au Japon, le gros problème, ce n'est pas la pollution. Non, ce sont les vieux. Il y en a de plus en plus. Et comme ils ont un peu de mal à se déplacer, ça empêche le jeune businessman aux dents longues de tracer sa course sans avoir d'obstacles sur le chemin. Du coup, ils se sont dit : « Il faut que ça cesse. Éliminons tous les vieux I». Puis, finalement, ils se sont repris et ont décidé de fabriquer un exosquelette de science-fiction pour permettre à ces assistés de circuler plus vite. Le bébé, baptisé HAL-5, pèse 15 kilos et fonctionne grâce à un système de senseurs qui détecte et amplifie les mouvements humains. Même si je n'en ai pas besoin, j'en veux bien un aussi. Juste parce que ça a l'air cool. Oh, j'oubliais de vous dire : ça pourra aussi servir à déplacer des charges lourdes plus facilement. Comme votre grand-

Ouf. Le jeu vidéo sur PC va bien. Certes, il pourrait aller mieux, voire bien mieux si le piratage et les costards cravates frileux (ceux qui ne signent PAS les chèques pour les projets un peu originaux) n'existaient pas. Mais le Salon Electronic Entertainment Expo (E3) 2005 était rassurant à plus d'un titre. D'une part, on a pu constater que les productions sur PC restent nombreuses. Ensuite, c'était l'occasion de remarquer

que tout n'est pas que suites et jeux médiocres. Je vous rassure, des futurs flops, nous en avons vus. Plein. Mais nous avons logiquement concentré

les pages du dossier E3 sur les titres prometteurs. Et enfin, l'arrivée des consoles « nextgen » est finalement une excellente nouvelle pour nous. Avec leur puissance, les développeurs vont enfin se lâcher, ce qui va tirer

la production PC vers le haut pour tous les titres destinés à plusieurs formats. Comme ces derniers sont de plus en plus nombreux (rentabilité oblige),

autant que ça nous serve. Évidemment, tout cela ne va durer qu'un temps. Dans deux ou trois ans, les PC seront de nouveau beaucoup plus performants et si le marché reproduit le même schéma, on se retrouvera à râler une fois de plus sur la qualité médiocre de nos jeux, tirée vers le bas par ces brouettes de PS3 et autres mange-disques placés sous la TV. La vie est un éternel recommencement paraît-il: on grognera le temps qu'il faudra, jusqu'à l'arrivée de la PS4...

DIT (Caféine



Y en a maaarre

Tiens, ça faisait longtemps qu'un studio n'avait pas mis la clé sous la porte, presque tout un mois, dites-donc. Un record, par les temps qui courent. Alors bien sûr, nous on aurait voulu que ça dure et tout et tout mais c'était sans compter sur les réalités du monde parfois bien pourri qui nous entoure. Cette fois c'est la branche new-yorkaise de Digital Illusions CE (DICE) qui passe l'arme à gauche suite à la décision prise par sa maison-mère suédoise. Il faut dire que le développeur de Desert Combat pour Battlefield 2 a été racheté il y a quelque temps par un petit éditeur inconnu nommé Electronic Arts. Comme on peut le voir, les premières conséquences de cette acquisition sont extrêmement positives et on est rav... Mais qu'est-ce que je raconte? Des conneries, O.K. Oui, bah si vous croyez que c'est facile de rédiger ce genre de truc... Enfin bref, on souhaite bon courage aux douze malchanceux à qui on a proposé au choix un poste à Stockholm ou, plus raisonnablement, des indemnités de départ. Pour la petite histoire, précisons que la boîte mise au placard se nommait Trauma Studios. Moi j'aurais réfléchi plus longtemps avant de signer mon contrat.





Boute-en-train

Sapristi! Ça y est! Enfin! Ils vont construire un tunnel ferroviaire reliant l'Europe aux États-Unis! Bon dieu, je ne sais pas si vous réalisez, mais c'est mon rêve depuis tout petit, voyager en train à contempler les poissons comme je l'ai vu sur le site officiel du projet «Transatlantys». Dire que mon entourage me soutient

que tout ça n'est qu'un gros montage de marketing viral tout pourri. Il aurait été créé par l'agence de pub de la SNCF afin de promouvoir son service de vente de billets d'avions. Ahaha, laissez-moi rire, à la SNCF ils font des TRAINS. Et si vous croyez que me démontrer qu'en plus tout ça n'est que le plagiat d'un concept imaginé par une autre agence de pub en 2003, eh bien, je dis non! Et quand les premiers wagons fouleront les profondeurs de l'Atlantique, vous aurez l'air malin, vils incrédules. Et je vous raillerai derrière la vitre. Enfin, si j'arrive à me débarrasser de cette camisole.



Alors, attention, ça va aller très vite: après la

démission de James Caparro, PDG d'Atari, appartenant à Infogrames, on a appris que ce serait Bruno Bonnel, ex-PDG d'Infogrames (possédant Atan donc, suivez quoi) qui reprendrait la place en attendant un successeur. Ouf. Heureusement qu'ils ne sont pas japonais, sinon j'aurais vraiment du mal à suivre.

Parfois, on visite des Salons et on oublie d'aller voir ce petit stand perdu entre la cage d'ascenseur et le mess des employés. Bon, parfois, il n'y en a pas et ce sont juste les toilettes. Mais cette année, il paraît qu'il y avait un certain Mindware, petite société de développeurs tchèques, qui voulaient nous parler de Voodoo Nights, leur nouveau titre après Cold War. En même temps, je viens d'aller voir leur site, les infos sont plutôt laconiques. On nous dit qu'il y aura des

fusillades à gogo. de l'action « fast & dynamic » (le contraire aurait été surprenant), du « vaudou magique spectaculaire ™» et la possibilité de jouer en coopératif à deux. Pour le reste, ils sont excessivement discrets Je comprends mieux pourquoi on les a loupés à L.A.

sur des motos de l'espace



Ah, on consommait encore des substances bien rigolotes en 90. C'était de la bonne. C'était mieux avant. Bref, c'est à cette époque qu'a été diffusée pour la première fois une série animée mettant en scène, accrochezvous, des «souris bikers » dans un univers futuriste. Même qu'ils essayaient de sauver la Terre contre les méchants Plutarkians, d'infâmes créatures au visage de poisson (coucou Yavin). Voilà, vous avez le topo, maintenant imaginez ca en jeu vidéo. C'est SG Diffusion qui nous annonce cette fichtrement bonne nouvelle en précisant qu'il s'agira d'un jeu de course/action sans en dire davantage. Et comme le monde

est bien fait, le jeu sortira fin 2006, en même temps qu'une salve de 26 nouveaux épisodes de la série sur nos petits écrans. Moi je suis curieux de voir à quoi ça ressemble. Après trois packs de boisson qui fait rire, la perception du concept doit être bien différente.

Phrase à la con



Mardi 8 juin - 21h32 Fumble (air jovial du mec qui vient de terminer Myst IV): « Regarde, l'ombre de la bière est parfaitement alignée avec l'angle de la boîte de pizza! Tu peux me parler librement, maintenant...»



pour Far Cry devrait voir le jour dans les prochains mois. On a murmuré, le mois d'octobre. C'est tout ce qu'on sait. C'est super

Jeter leu cailloux

Nos amis du Pentagone, toujours pour s'assurer que la fête sera bonne quand viendra la Troisième Guerre mondiale, viennent de produire avec leurs potes de l'université de Dakota les premiers senseurs militaires déguisés en cailloux. Comme ça, c'est super pratique, ils lâchent un hélicoptère de gravier au dessus des lignes ennemles et ils peuvent repérer le moindre imprudent dans un rayon de 30 mètres. Un peu comme les droïdes super cool du début de l'Empire Contre-attaque, mais en beaucoup plus petit. Enfin, petit : ça fera quand même la taille d'une balle de golf, hein. Histoire qu'on les entende quand ils tombent au beau milieu du camp ennemi. Faut rester fair-play.



Une équipe de chercheurs suisses vient de mettre au point un spray nasal qui, une fois utilisé sur un cobaye, lui donne soudainement une furieuse envie de vous confier toute sa thune, voire même son slip. Bref, de manière générale, d'avoir une totale confiance en vous. L'ingrédient magique utilisé pour provoquer ce comportement s'appelle Oxytoxine et il serait de manière générale produit en grande quantité par notre organisme quand on tisse des liens sociaux, en se tapant la nana d'un pote par exemple. Comme d'habitude, on ne sait pas très bien à quoi ça va servir, à part forcer les gens à vous confier toutes leurs économies, avec le sourire. Ce qui devrait clairement faciliter les relations conflictuelles avec les employés de banque pendant un braquage.



L'appétit vient vient en mangeant Google n'en finit plus de dominer le monde

Google n'en finit plus de dominer le monde (insérez violons crispants ici). Là, ils viennent de passer le niveau « plus grand groupe média of ze weurld », devant Time Warner, n'en que ça. Et certaines rumeurs font état du lancement prochain d'un client de messagerie propriétaire, pour continuer d'aller narguer Microsoft sur tous ses terrains de jeu. Il ne reste plus qu'à faire un OS, me dites-vous? Bah, à quoi bon s'escrimer pour rien? À ce train-là, ils vont de toute façon bouffer Billou et Steve dans pas longtemps. Mais on s'en fout de tout ça, la vraie question c'est

«POURQUOI j'ai pas acheté d'actions?»

LA VERMINE ENVAHIT LE WEB

Le site du jeu Starship Troopers vient d'ouvrir ses portes là : www.starshiptroopers-game.com. Il y a des screenshots, quelques vidéos ingame toutes petites et des citations de grands spécialistes renommés du jeu vidéo tout à fait indépendants, comme Casper Van Dien, l'acteur principal du film.

Exppe soudaine

Aors qu'on était à deux doigts de nous inquiéter pour eux, voilà que les développeurs de Fireglow recommencent à faire du bruit depuis leur Germanie natale. On sait maintenant que s'ils se terraient chez eux depuis de longs mois, ce n'était pas pour se faire un marathon Derrick, mais pour plancher sur Suden Strike III: Arms for Victory. Fort généreux, ils nous livrent une vidéo pour montrer à quel point tout ça bouge bien (surtout l'eau, on en voit beaucoup, ils sont très fans). En gros, c'est surtout une démo technologique de leur moteur, qui n'est malheureusement pas la meilleure chose à attendre de ce futur titre. On espère avoir bientôt plus d'info sur le gameplay même si de toute évidence, on peut sans crainte tabler sur une légère évolution de ce qu'offrait le précédent opus, sans grands bouleversements, www.fireglowgames.com.

FORCES SPECIALES DU



RÉF. : 7132



ÉD Tr: 2 JAM DÉ LO U : CR CT TORTE R VU : S PI BR 200

SERIOUS SAM 2





La subtilité, c'est pas son fort.

n voyant arriver Karl, le producteur du jeu, je me suis dit: on ne pouvait pas rêver meilleur personnage pour nous parler de Serious Sam 2. Avec sa dégaine de Hell's Angel (bottes pointues, gilet en cuir, crâne rasé, bouc mal taillé), il incarne visuellement le côté bourrin de son FPS. On l'imagine facilement en train de massacrer les hordes d'adversaires avec un sourire carnassier sur les lèvres. Pourtant, sa voix rocailleuse laisse rapidement apparaître un humour tranchant et une autodérision qu'on reconnaît comme l'autre point fort de la série. Car Serious Sam 2 ressemble énormément à son grand frère. Rapide, bourrin, violent, drôle, sans subtilité, il ne proposera rien de révolutionnaire, rien qu'un gameplay fun et jouissif. Bien sûr, le moteur graphique a été refondu et les personnages bénéficient tous d'un niveau de finition qu'on n'aura jamais le temps d'observer, mais c'est bon de savoir qu'il est là. Je ne vous parle pas du moteur physique qui permet de lancer les objets sur les adversaires, de l'intelligence artificielle revue à la hausse ou du scénario extrêmement développé (oui bon O.K., là c'est du pipeau), c'est du classique.



« A witch ?! Burn, burn! »

En revanche, je suis persuadé que vous adorerez les dix véhicules prévus (qui vont de la boule à la soucoupe volante), les quinze armes (dont un perroquet à tête chercheuse) ou l'humour parodique omniprésent. Avec son mode coopératif et ses boss démesurés, Serious Sam 2 devrait proposer un défouloir agréable à l'œil, qui ne saturera pas votre cerveau en concepts compliqués. Vivement la rentrée!

Візнор



Youpi! On va bientôt pouvoir respirer sous l'eau! Notez, moi je m'en fous, j'aime pas nager. Mais ça va faire plaisir à C. Wiz, rapport au port du Havre pas loin. Bref, l'itée est simple: l'eau contient de l'air lissous, à machine va se charger de l'en faire sortir, comme quand vous ouvrez une canette de Coca et que ça fait pshhhit. Je schématise, leur rapport etait nettement plus serieux mais je e rends accessible aux masses. Donc, c'est super, on n'aura bientôt plus besoin que d'un tout petit appareil pour descendre aussi longtemps qu'on le souhaite dans les projondeurs de l'océan, en respirant pepere du bon air récupéré dans la flotte. L'invention est israélienne et n'en est encore malheureusement qu'au stade expérimental. Un peu comme la bande

«les syndicats sont contents »

En Grande-Bretagne, on ne plaisante pas avec les animaux. Surtout ceux qui bossent. À Blackpool, la mairie vient de décider d'accorder des lois sociales aux ânes. Neuf heures de taf par jour maximum, repos le vendredi, contrôle médical régulier et surtout: la pause-

déjeuner d'une heure obligatoire, histoire d'aller brouter tranquille au bac de foin ettaper la discut' sur le Lost de la veille. « Nous voulons que nos ânes soient heureux ! », clame la municipalité. « Haaaaaaan », répondent les ânes. Manifestement, ils ne sont pas trop déçus qu'on leur ait refusé les tickets repas.



3 cases Gruth







Quand ils ne font pas des trucs rigolos en prenant l'air renfrogné et beaucoup de notes, les scientifiques se lancent parfois dans des expériences passionnantes. Là, l'idée, c'est de récréer informatiquement le fonctionnement d'un cerveau humain.

Leur espoir n'est pas de donner enfin vie

En gros, l'I.A. ultime.

aux PNJ de Boiling Point

mais de pouvoir observer

cognitives: la perception,

Fruit d'une collaboration entre IBM et une équipe

« Blue Brain » devrait nous

cet insurmontable défi qu'est

la compréhension du cerveau des femmes.

universitaire suisse, le projet baptisé

redonner espoir dans

la mémoire, voire

la conscience.

(la science est encore jeune),

le fonctionnement des facultés



Qu'on aime ou pas Trackmania et son concept vroumo-bricolesque farfelu, force est de reconnaître l'investissement fourni par Nadeo sur leur titre phare. Ah, on me dit que c'est leur seul. Ah O.K. Reste qu'en novembre, les fanatiques de Sunrise auront droit à une extension gratuite pétrie de nouveaux circuits, blocs et même des nouveautés dont le secret est 🏾 encore jalousement gardé. L'extension s'intitulera eXtreme pour bien montrer que cette fois, ça ne va pas rigoler. Et ce n'est pas tout, dans la foulée

les développeurs annoncent un « remix » du « vieux » Trackmania, à l'aide du moteur flambant neuf de Sunrise : nouveaux blocs de construction, fonction « painter » permettant de décorer sa petite bagnole ou encore le « mediatracker », pratique pour customiser les circuits créés. Le remake est prévu pour le mois d'octobre et, contrairement à l'extension Sunrise, sera quant à lui vendu aux alentours de 20 euros. Parce que bon, faut manger



Maoh: (qui vient de trébucher trois fois de suite): « Je pense qu'il y a une partie de moi qui le fait exprès.» Faskil: « Celle du bas, je dirais.»

...la suite du catastrophique Driv3r est en chantier. Ça y est, c'est confirmé par Atari qui nous promet

un retour aux sources (le 320x200?) mais refuse de nous en dire plus pour le moment. On ne sait donc pas encore si on devra l'écrire Driv2006r ou pas.

Comme vous avez probablement claqué toutes vos économies dans vos vacances aux Seychelles, vous disant (à raison) que l'actu serait plutôt morne en ces jours ensoleillés, j'ai pensé à vous. Un petit jeu gratos, un FPS pour être précis, développé par des bénévoles et diffusé sur le web. Il y a une petite vingtaine de cartes pour se fritter la tronche online avec ses potes et le tout pour à peine 160 Mo. Bon, comme on peut le craindre en voyant les screenshots, ça reste le moteur de Quake 1. Un peu amélioré certes, mais y'a pas de miracle. Cela dit, c'est gratos hein, faut pas me demander la lune. http://www.nexuiz.com/ et dispo sur le DVD.









ME DEMANDE PAS, IL M'A DIT QUE

À l'université d'Edimbourg, on n'a pas froid aux yeux. Le Parallel Computing Centre a bazardé nos processeurs habituels pour tester des puces « Field Programmable Gate Array (FPGA) » qui, en très gros, seront capables de se reconfigurer toutes seules en fonction des problèmes software qu'elles rencontreront. Enfin, toutes seules, c'est vite dit : les scientifiques écossais en étant encore au stade du « comment on programme tout ça pour qu'elles marchent ensemble ». Évidemment, s'ils y arrivent, ils pourraient rivaliser avec les superordinateurs modernes grâce à des machines beaucoup plus petites et consommant largement moins d'énergie. C'est l'avantage principal de ces puces que l'on peut spécialiser à volonté. Ensuite viendra peut-être le temps des PC dopés avec ce truc, pouvant faire face à cinquante jeux mal optimisés et aux drivers inexistants... Ils pourront sûrement réinstaller Windows vingt fois de suite et finir par se jeter tout seuls par la fenêtre. J'ai hâte de voir ça.

...aux développeurs de GSC Game World qui viennent de fêter leurs dix ans d'existence. Trop bien, on leur file rendez-vous dans quinze ans pour le symbolique quart de siècle. Voire la sortie de S.T.A.L.K.E.R. Soyons fous.

PARCE QUE JOHN WAYNE A AUSS FAIT DES WESTERNS

est en deuxième place des zones de haut débit dans le monde, juste derrière l'Asie et devant les uans le monde, juste dernete i Asie et devant les États-Unis. Près de 48 millions de connexions haut débit à travers toute la communauté, vous voyez bien qu'on est encore capable de dire « Oui » à certains trucs.

Parce qu'il n'y a pas que la Seconde Guerre mondiale dans la vie, il était temps qu'un éditeur nous sorte un nouveau titre qui ne relate pas des faits d'armes du milieu du siècle. Vœu exaucé, puisque c'est carrément au XIX^e que nous propulsera Call of Juarez, un petit FPS sympa avec des cowboys et de la dynamite. C'est développé

par les Polonais de Techland qui semblent en avoir fini avec leur phase de « faisons les mêmes jeux qu'ailleurs mais en moins bien ». Ce sera donc du western, dans la pure tradition du genre, ce qui ne nous était plus arrivé sur PC depuis le Outlaws de LucasArts en... pfiou... 97? Les screenshots laissent présager de bonnes choses, reste à savoir si le scénario et l'ambiance du titre sauront se montrer à la hauteur. Sinon, la dynamite, c'est chez eux

Retour de Not Safe For Work

qu'on ira jouer avec.

C'est officiel:

XXX sera désormais le suffixe de domaine officiel pour les sites à contenu « adulte ». L'ICANN, la haute instance du web, vient de valider l'info. Le but sera bien sûr de se faire de la thune. puisque le tarif d'un nom de site bénéficiant de cette extension tournera vraisemblablement autour des 50 euros par an. Moi je vais de ce pas réserver faskil.xxx avant que Caf ne le fasse.

Partisan des brevets logiciels, Microsoft vient de se prendre une petite gifle dans la figure : 8,9 millions de kiwis! C'est ce qu'ils devront verser à Carlos Armando, un gourmand quatémaltèque, inventeur d'une technologie permettant de relier deux applications Microsoft entre elles à l'aide d'une simple feuille de calcul. L'affaire remonte à 1994 et remet sur le tapis l'épineux débat sur le dépôt de ce type de brevets. Ah, mais on me signale qu'en fait ce sont des dollars et non des kiwis en quise de dommages et intérêts. Ouf, ça va alors, rien de grave.



Vous êtes gâtés ce mois-ci: deux photos, pas moins. En fait, c'est surtout la faute de Caféine qui a fait de la rétention d'infos sur la première (oui, celle avec la jolie demoiselle sur la plage). Non mais, je vous jure : des semaines qu'il se la gardait au chaud sur son desktop. Voilà, comme ça la vérité est rétablie et tout le monde en profite (ndCaf: je nie tout en bloc. J'avais perdu le mail. Na !). Sur l'autre cliché, un grand moment de glandage en cours. Elle est belle la jeunesse. Tiens, j'en profite d'ailleurs pour remercier tous ceux qui nous envoient leurs tofs mais qu'on ne peut diffuser par manque de place, en particulier celle du petit Nathan sur laquelle il avait l'air presque aussi grand que le magazine. C'était mignon. Malheureusement pas autant qu'un décolleté et une plage.

> Écoutez, c'est du belge Parce que c'est un pote, mais aussi et surrout

parce qu'il a un talent fou, j'ai envie de vous glisser un mot en douce sur le premier album de mon compatriote belge Pole Folder: Zero Gold ». Sorti sur le mythique label anglais Bedrock, l'opus démarre comme un clin d'œil à Massive Attack (« Abrasion », avec la voix de la merveilleuse Shelley Harland), se poursuit par des salves mélodiques ponctuées de rythmiques sauvages («Inner Turmoil», imparable) pour se terminer

par un trip digne du grand Sasha (« Before It All Changes »). Si l'éclectisme ne vous fait pas peur, faites plaisir à votre lecteur CD : glissez-lui la galette dans le tiroir entre deux parties de GTA.



Avec un nom comme Raiders of the Lost Casino, on comprend rapidement que le jeu d'aventure/action d'Akella va sombrer dans le parodique. Je rappelle pour ceux qui viennent de se planter au bac d'anglais que Raiders of the Lost Ark est le titre original des Aventuriers de l'Arche Perdue. Mais point d'artefact biblique ici, plutôt un lieu de débauche satanique où le jeu et l'argent sont rois. D'où décalage, d'où humour. Voilà, voilà, voilà. Le petit monde de RLC s'explorera en 3D et les gags devraient être accompagnés de mini-jeux d'action et de combat. Une petite vidéo nous montre bien ces deux derniers points de gameplay, mais carrément pas de crise de fou rire en vue. Ca se trouve là: www.akella.com, avec quelques screenshots.

Que passa? L'america del soud mé paressé mucho à la moda en cé momento. Voilà oune Thirdo personna shooter nuevo qué hablando dé oune agent especial del DEA. Il sé bat contra todo la narcomafia dé sousse païsse, avec multos armores dé todos typos. Este juego se llama El Matador, olé! Se utilisera todo la technologie actuella: moteur physico y objectos que sé puede destructare. Sin hablar dé la magnifica intelligencia artificiale fantastica. Para mas informaciones, trailer y screenshots, el sitio: www.elmatador.net. Muy bien.

+DE 50 % DE RÉDUCTION

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC et recevez en cadeau un tapis de souris Joystick!

Caramba

Code postal : L.I.L.L.

Date de naissance : LLL LLL 19LLL

ETIN D'ABONNEMENT

ans /22 nos de Joystick - 70 €

PQ72

+DE 50%

DE RÉDUCTION

au lieu de 143 €*, soit 4 MOIS DE LECTURE GRATUITE !

JE CHOISIS: l'édition CD ☐ l'édition DVD ☐

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par :

☐ Chèque bancaire

cryptogramme L_L_L Expire le : L_L (validité minimale 2 mois)

Date et signature obligatoires :

Tél :

Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux (au 01/01/2005). Offre d'abonnement réservée à la f valable la Isaqu'au 31/07/2005. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail : abofuture@ipinfo.ft. Co informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un orior d'accès et de roeffication des données

SONNERIES TÉLÉCHARGER Toutes les RECHERCHER Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la explications en bas de cette page ECOUTE & REMIX Préécouter toutes les sonneries, page, cherche notre catalogue! choisir parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste cicontre est disponible en plusieurs ns) et les télécharger : TÉL> 0899 70 2001 WEB> www.persomobiles.fr ALERTES SMS (MINIS) Une sonnerie signalée par M existe <u>aussi</u> en version très courte, idéale pour une alerte 5M5! TÉL> 0899 70 2001 Nos sonneries sont automati-

RAP, RNB

2 step

Afrodisiac.

Art de rue

Au summum

Avec classe.....

Bada boom.....

Baby boy.

Beautiful...

Burn.

Belly dance

Bootilicious....

Ca fait plaisir

Caught up..... Ces soirées-là

Changes

Donna

Freestyle.

Girl

Goodies

In da club

J't'emmerde..... Je danse le mia...

Just married...

Le même sang...... Le son des bandits....

urself

Le son des partier M+52053 Let me love you +52558 Like a toy soldier 52551 Led up M+52480

Ma philosophie M+ 52369 Mon son MKW 52686

...**m** 52340

...M + 55215

M+52352

L'olivier....

Lonely

My band...

My boo

Charisme

California Love

Recherche par nom: TÉL> 0B99 70 2001 SMS> PartieDuTitre au B1111. Ex. PAR au 81111 pour Le Parrain Recherche par thème: Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pou-vez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème. \$50 Reggae! 1563 ₱50 Reggae! 1563 TÉL≻ 0899 70 2001 SMS> CodeThème au 81111. Ex. 1563 au 81111 pour Regga SMS+ 81111 RAP, RNB (suite)

quement téléchargées dans la meilleure qualité possible pour votre mobile: mono, polypho-nique jusqu'à 40 tons, Hifi... 03 Bonnie and Clyde..... 55305M NEW 52732 Only you..... Où va la vie ?.. ...M NEW 52796 ..52465 113 fout la merde.....55604 Out of touch..... Over and over... MA NEW 52737 52177 Ove mi canto...52540 Angela..... Antilop SA party... DÍMP. M + 54992 M+53557 Au nom de la rose.... ...56494 M 54580 .M + 53068 8ad boys de Marseille Bad intentions 55945 Sans (re)pères.... .M+ 53150 52373 Si loin de vous..... ...M + 54511 Signes..... MY NEW 52728 M+52543 MENEW 52757 e breakdown..... 56612 5ous l'oeil de l'ange...... 52550 Still D.R.E. M+54246 M NEW 52668 .53930 M NEW 52668 M + 52489...... 52861 ..53511 Candy shop M+ NEW 52589 WankstaM 52642 Yeah..... ...M + 53624 Zone internationale 52331 S30 Rap! 1554 POP, ROCK 55734 M NEW 52606 54920 All by myself..... American idiot 52202 54305 0'amour ou d'amitié..... 52662 On't phunk with my heart...M + NEW 52774 Asche zu asche..... 52446 ...M + 52549 moi du realmas 52769 56202 Blackened Bohemian rhapsody... ..54151 Boulevard of the broken dreams ..52552 Bring me to life. By the way..... .m 54364 Éternellement......M+53675 Chante .55127 Family Affair.....56799 CocaineM 52585 Come as you are. Fuck it (I don't want...)... + 53824 Curtain falls... ...M 52663 Du hast Enjoy the silence Enjoy the silence (LP remix) Gangsta's Paradise......56685 ..55281 Gentleman......+ 52213 Get right.....+ 52515 M NEW 52776 Enter sandman ..55654 Everybody needs somebody....56756 Everybody's changing. M NEW 52729 52256 ..53978 Everytime. Feel good inc. ..52563 53856 Flash Dance-She is a maniac....55149 Holiday 52785 Hotel California + 56765 don't wanna know...M+53758 If I can't 53606 If there's any justice.M NEW 52731 I love rock'n'roll 55640 Jerk it out.M + 54158 .. M 52726 Johnny be good La grange Liquefy It's like that (2005) .. M NEW 5268554311 54784 .53115 Live is life. Je reste ghetto.....+53756 .53657 55852M 52266 .M NEW 52633 Money's too tight 52723 Moonlight Shadow 52716 La gagne _______ MNEW 52842 Mutter ______54375 Le droit à l'erreur __MNEW 52768 Nobody's home _____MNEW 52671

The call of Ktulu... \$4133 le t'aime... \$5378 Lift me up ... M**E\$25269
The final countdown... \$4551 le t'aime, moi non plus... \$6026 Make me feel... M**E\$25289 The hand that feeds M NEW 52786 The power of love54310 Threat me like a woman M NEW 52667 Thriller. 54277 You got me Zombie #800 Pop/Rock! MLNEW 52669 ..54934 ...1561 1581 > ROCK FRANCAIS 1000 moi-même.... A tes souhaits.... .53766 Brest. 52075 C'est quand le honheur 54922 Caravane 52688 .+ 52505 Contact.. Dans un verre à ballon. .52012 Jeune et con..... L'aventurier M 56097 Le vent nous portera.....56769 Ma vie devant toi ... NEW 52698 Mala Vida..... ...56178 Manu chao 54391 53644 Oui ie suis. .52512 Radio song Mt NEW 52771 Sarah
Tout le bonheur du monde M+52469
180 Rock Français 1548 Amerika..... Back in black. 52362 55271 .53962 53113 Duality. 52014 Faint. 54671 Fear of the dark 54408 Highway to hell.... .+ 55688 as made for loving you....54984 Mobscene M 54490 My immortal My plague Numb ...m + 54896 Numb/Encore .M + 52545 Personal Jesus Somewhere | belong..... 54222 Thunderstruck 54393 Wait and bleed M 52649 Ya'll want a single VARIÉTÉS 3ème sexe 54461 Adieu iolie Candy..... ...53786 Adieu Monsieur le Professeur... ..52477 Ailleurs comme ici... M 52641 Aimer. Ainsi sois-je .54566 Alexandrie Alexandra... .56222 Allumer le feu. M 56228 Alors regarde Ameno 52127 Anais nin .M 52659 Au café des délices 55597 Au paradis. Avant de nous dire adieu.....55625 C'est de l'or 52592 C'est les vacances...... C'est toi que je t'aime.... MEW 52837 California. .52229 Ce n'est pas rien. Cet élément .NI NEW 52794 Cette année là 56396 Chacun pense à soi M NEW 52822

Comme i'ai mal... ..55840 Concerto pour deux voix m mew 52646 Oès que le vent soufflera.....54197 Désenchantée56214 Dragostea din Le.... Ecris l'histoire... ostea din tei......m+53819 .55720 Elle, tu l'aimes 55889 Emmenez-moi 53217 En apesanteur .55549 Entre nous.... Nothing else matters 54135 On my mind 52795 Et l'on y peut rien M54595 Drop the pressure M52590 Un attimo di pace 53706
Et puis la terre M52444 Enola Gay 54936 Una storia importante +52457
Etre à la hauteur 52408 Eternal Flame 56950 Vivini M38152636 + 52053 Only the very best 52854 52003 Face à la mer.... 53903 Paint it black M+55750 Pop the music NEW 52821 Femme des années 8055315 Four to the floor....... +52116 ≠20 Italie! Femme libérée 53635

VARIÉTÉS (suite) Je te promets м 54555 Je te rends ton amour... Je te survivrai 53272 Please don't go... Je vais t'aimer Je viens du Sud M+52470 Pop Corn L'aigle noir +55690 Robot rock L'envie d'aimer 55603 Satisfaction L'été indien.... .56092 Sweet dreams L'orange..... La boite de Jazz 53333 La lettre. La musique 56876 #370 Dano La rivière de notre enfance # + 52329 #40 Disco! La solitudin 54489 Laissez-moi danser Laura. 53444 Le coup de soleil Le monde est stone 53646 Le petit bonhomme en mousse... M 55629 Le poulailler 53954 Le prélude de Bach 53237 Le Roi Soleil-Mon essentiel M+ 52687 53954 Ba moin en ti bo Le Roi Soleil-Mon essentiel M + 52687 Bouger bouger Les lacs du Connemara M + 55331 Buffalo Soldier Les mots ...55592 Coeur de soleil... Les rois du monde 56512 Libertine. 53726 Doucement là Liverpool Ma gueule Ma liberté de penser... Marche à l'ombre M52720 Marie M55818 ...M55818 Get up stand up ...M IEW 52775 Metis Mistral gagnant M+54200 Mon amant de St-Jean 55545 Mon Eldorado 53560 Morgane de toi Mourir demain Où et avec qui tu m'aimes .54201 Lakmé move Papa chanteur..... M 52714 Petite Marie.... ...55117 Paurva qu'elles soient douces. 55841 Pourvu que ça dure... Puisque tu pars.. .54842 Quand tu danses... .54845 Que je t'aime.... Qui a le droit ? + 56225 Retomber amoureux M XE Safe sex. Sang pour sang.... Sans contrefaçon 55883 Satellite... M NEW 52675 Souvenirs souvenirs 54480 Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni...... 53037 Tes états d'âme Éric 52510 Toi et moi 52650 Offrez un logo, un logo PERSO, une sonnerie, un jeu... C'est très facile! TÉL> 0B99 70 2001 Il suffit de préciser le numéro du destinataire au lieu de votre propre numéro.

. au 81122 Exemples: OFFRIR 52369 au 81122 OFFRIR 30903 OCEANE au 81122 OFFRIR POURTOI 34116 au 81122 Tournent les violons... Tous les cris, les 5.0.5.....+ 53693 Sucre d'orge Trois ruits par semaine M NEW 52695 Un monde parfait M + NEW 52639 Un paradis quelque part. M NEW 52736 Une belle journée56095 Vivo per lei 54320 Vivre pour le meilleur... 55601 Vous les femmes 56008 ..53983 Voyage en Italie...... 52856 Brazil.... XXL ≠940 Variétés!

55837 Bulería #20 Comèdies musicales! 1574 #20 Humour!_____1598 1598 Dilema DANCE, FLECTRO 18 (le truc russe) MNEW 52490 El condor pasa.
Able to love 53003 Enamorame Able to love... Axe-Make Luv + 54355 La Bamba jie....53247**M** + 52460 Blame it on the Call on me Can you feel it.... ...54759 Chihuahua M+54121 53820 Dragostea din teï.... 54662 Follow me... Geht's noch ?..... Get up stand up

Give me the night....

Good times...

Hit my heart

I want you.

53256 In my heart

.56135 L'hymne de nos campagnes + 56360 54666 ...53560 Laisse parler les gens * + 54553 .53082 53924 Mania De Peitao MARK 52748 .52495 Night boat to Cairo... No woman no cry.....+ 56758 M 54940 ...52193 Turn your lights downwith 52803 gaou à Oran ...52008 Vas-y Franky (Fruit de la passion) ₩ + 56953 1563 1592 RAGGA, DANCE HALL Comme autrefois...M NEW 52756 Dancehall Soldier...M NEW 52806 Dancehall x-plosion 52165 Gardes Cocotte 52454 Gasolina M+ NEW 52772 Keeping you warm M NEW 5280 ..+ 53226 me de la semaine .m + NEW 52804 53972 MIN 52805 Watch Yuh Hype M WW 52811M NEW 52810 (Choopeta) Mamae eu quero...52097 Antes muerta que sencilla...M IEW 52819 ...56808 M NEW 52678 ..55657 .M 52750 ...M NEW 52635 53783 ...M + 52318 .53283 M+5658854370 5ara perche ti amo......53282 5uavemente MIEW 52820 Ti amo M55568 Cowboy bebop..... D.r.e.a.m.... Daktari 1594 MREF52817 > RAÏ, ORIENTAL
M52618 A vava inouva 55
ht 54593 Abdel Kader M55 Dans tes rêves.....M + NEW 52741 Oirty Oancing-Time of my life .m + 53713

Diva-Promenade sentimentale 56256**M** 55435 .56577 Baida mon amour 52414 Dragon Ball GT Ca se passe M NEW 52813 D'un coeur brisé M NEW 52798 Dragon Ball Z..... Drôles de Dames... ----+ **5**6698 Evangelion Fantômas M NEW 52623 El Salam Alaikoum 53679

Yalli Nasini. .. IM: NEW 52797 M 52614 Zaama Zaama M NEW 52800 .M NEW 52799 Zine Zina € 60 Raï!... **VEAU-NOUVEAU-N** ASIA POP, BOLLYWOOD Baby, I'm sorryM NEW 52829 8efore I fall in love ...M NEW 52830 8order-Sandese aate hai .m xew 52683 Bride and prejudice M NEW 52823 Oil dhadakne ka sabad M NEW 52652 Oilwale Oulhania Le Jayange......53854 Kaal-Nassa Nassa ANN 52825 Kal ho na ho53850 Love you more each day .m new 52833 No Doubt .. M NEW 52831 Sabag Jisko Wafa kamnew 52634 10 Asia pop! 1528 Yue Lao. ≠ 20 Bollywood! 1538 ➤ CLASSIQUE, JAZZ Sème Symphonie M 56879 Rolero 55176 Carmina burana Concerto pour piano n°3 ... 53628 Georgia on my mind56405 Herbie Hancock..... M NEW 52692 Here we go again... M NEW 52816 Hit the road jack.....+ 56885 Jésus, que ma joie demeure53971 La femme du parfumeur M NEW 52693 enchantée La marche Turque... Les quatre saisons-Le printemps 55348 So what. 56883 St Louis Blues... IM NEW 52734 Take five 40 Classique! # 60 Jazz! ...1560 > CINÉ, TV 1492, Christophe Colomb...+ 24 heures chrono......53411 24 heures Sonnene de la CTU....53422 jours pour agir... B 1/2... .56257 maines 10-You can leave your hat on 545.03 .55233 Aladdin-Ce rêve bleu.....52474 Albator +56719 Ally Mc Beal...... Amélie Poulain ...M+56633 Amicalement vôtre M+ 56603 M 5685 Angel. Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries . 56489 Arizona Dream... .56794 Arnold et Willy +56844 Austin Powers. Bagdad Café.... 5675 Banzaï. .52080 Basic Instinct. 56258 Brice de NiceM + 52632 Buena Vista Social Club-Chan Chan .. + 56186 Buffy contre les vampires... .55969 .55960 Caliméro.... Candy +56610 Capitaine Flam
Cat's eyes
Chapeau melon et bottes de cuir M 56717 56738 Chapi Chapo.....+56650 Charmed
Chroniques de la guerre de Lodoss + 56852

RAÏ (suite)

Rachid System.

IN NEW 52801

... + 52359

56725

.55334

Les papiers.... Mektoubi.....

Sidi Hbibi

Ya rayah

... M NEW 52730

55185

56159

.55089

1580

55605

.55608

52054

..56954

55947

52145

53036

.m + 56333

...IM NEW 52812

M 52579

..+ 56094

Megamix

Oxygene

Naive song

The week end.

1er gaou..... Africa unite

Ami Oh......An vie an gyal

Coupé Décale

Debrouya

Franc jeu

Océan

Un

#20

Like glue

Pull up

VID

Ragga string

Copacabana

El Bimbo

Desaparecido...

Obsession

5alsa..

Tchenbé nou

₹50 Zouk!

60 Reggae! # 10 Ska!.....

World!

La caraîbe

Bon pour le moral

> ZOUK, REGGAE

Après la tempête .. MIEW 52735

Great Teacher Onizuka... Gundam wing...... Halloween Il était une fois en amérique56249 I était une fois l'honne l'ocala à fugue en Rémineur54346 Iznogoud Jackass..... Jag MIEW 52759
James Bond-Thème M + 56639
Jeux interdits M + 56792 K2000. Kill Bill-Bang Bang
Kill Bill-Battle Without Honor...
Kill Bill-Don't make me misunderstood Kill Bill-Twisted Nerve 52196 L'Âge de glace..... L'exorciste..... L'exoroste-Au commencement .. L'île aux enfants-Casimir 56602 La 7ème compagnie...m + 53023 La beuze-99 Luftballons...+ 54139 La Boum. La soupe aux choux M+ 56040 la soupe aux choux (La Denrée remix) .. 144 + NEW 5275. a vérité si je mens.....54472 Le bon, la brute et le truand + 56657 Le dernier des Mohicans... M NEW 52670 Le dernier samouraï......53491 Le fantôme de l'Onéra... M 52 595 Le flic de Beverly Hills-Heat is on + 53753 Le gendarme de St Tropez-Thème... M + 56073 Le grand blond avec une chaussure noire... + 56038 Le livre de la jungle.......... 52491 Le Parrain Le pont de la rivière Kwaï...... 56005 Le seigneur des anneaux II-Thème... + 55065 Le seigneur des anneaux-Thème... 53487 Le voyage de Chihiro 56191 Les 11 commandements Comme des connards . 53466 Les aventures de Rabbi Jacobox + 56272 Les brigades du tigre....... 56821 Les bronzés font du ski ... + 56948 Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-ie ? + 55948 Les Bronzés-Darla Dirladada... + 5695 Les chevaliers du Zodiaque.....56983 Les choristes... ...M + 53793 Les choristes-Caresse sur l'océan 52160 Les mystères de l'ouest....+ 56816 Les mystérieuses cités d'or..... 56735 Les Schtroumpfs+ 56986 Les Simpsons Les têtes brûléesM + 56615 Les tontons flingueurs......55794 Love Story 56079
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver + 56730 Magnum Malcom MannixM 56682 54888 Mariés, 2 enfants 56840
Maya l'abeille 456601
Midnight Express 456002
Mimi Cracra 56984
Mission Impossible 1-Thène film 454750 Mission Impossible 2-Thème film...... 54046 Mission Impossible-Thème serie TV.m. 56635 Mon nom est personne + 56253 Mortal Kombat 54891 Muppet Show.... .56944 M + NEW 52780 56363 IN NEW 52763 Nip/Ťuck..... 5/1910 Olive et Tom...... + 56714 Philadelphia 53441 Pirates des Caraïbes M + 54959 Pretty woman. .56021 Princesse Mononoké 55072 Pulp Fiction-Misirlou....M + 56641 Resident evil-Le film.......56525 + 56789 56994 55231 54789

CINE, TV (suite) Fort Boyard

) CINÉ, TV (suite)

56919 Sex and the City 56813

53518 Sex intentions Bitlersweet symphony M 55494 Fraggle Rock Frère des ours-On my way ...53423 Shrek... .56517 Singing in the rain +56020 Smallville-Save Me M 54358 South Park 56705 Spiderman-L'araignée, l'araignée 56126 Friends-Thème + 56617 52430 Ghost in the shell Ghost-Unchained melody + 56464 Ghostbusters-505 fantômes...56263 Stargate Atlantism + NEW 52760 Goldorak, go! 54811 Stargate 30-1 54808 Starsky & Hutch M+56651 Goldorak là haut, là haut...+56654 Sue Thomas, l'oeil du FBI MAIEN 52764 + 56754 Supercopter 55350 Supercopter Teletubbies The full monty .54242 Happy Days 56929 Titanic My heart will go of Hawai police d'état + 56818 Top Gun-Take my breath at Hélène et les garçons 56930 Un, dos, tres l'était une fois dans l'ouest + 56658 X-Files+ 56614 56249 XXX 2 MINEW 52754 Yu-Gi-Oh! + 54362 € 320 Films! 1553 € 200 Séries! 1551 € 100 Dessins animés! 1556 + 52572 .53515 > PUBLICITÉS Adidas (2005)-Hello Tomorrow ... * 52793 Air France-A sleep for day...56188 Areva 2004-Funky Town.+56200 8anque Populaire-Free M 56107 BMW Série 1.......52270 56847 53389 56304 M+ 56740 52386 EOF 2004-Votre monde s'éclaire 53880 L'Inspecteur Gadget..... 56733 Evian 2003-We will rock you.... 56523 Grounama (Le Bac)-Over the rainbow....54761 iPod Shuffle (2005)+ 56655 La Poste 2003 (bébé)-Oead already 53500 La Bourn 2-Your eyes ... 54893 Levi's 1991-The joker La chèvre ... 56270 Levi's 2002-Sarabande suite n' 9 La famille Adams ... + 56893 Nescafé-Colegiala .55010 La panthère rose+ 56629 Nescafé-Open'up+ 56810 tite maison dans la prairie......56815 person PERSONNALISEZ VRA ...M + 56072

TÉL> 0899 70 200 53425 Oasis, c'est beau, c'est bon 53571 Renault Scenic 2004.... ..52197 Royal Canin-Le Professionnel M + 56039 R 2003-Another one bites the dust 55113 Bali BaloM+56102 Étoile des neiges 5339/ La dique du..... La petite huguette.......56105 Les filles de camaret......56106 10 Charsons paillardes! 1573 ...56105 BRUITAGES Pin Pom (Pompier) + 56647 Signal aéroport 54696 54696 54887 Sirène de police américaine Sonnerie vieux téléphone + 54453 10 Divers/Jingle!.....1566
HYMNES, RÉGIONS An Alarc'h.... .53091 Hymne Algérie... M+56668 Hymne Brésil 56067 55092 Hymne Corse.... ymne de l'infanterie marine..... M NEW 52850 Hymne Ftats Unis.....+ 56666 mne Israël-Hatikva+ 56670 Hymne Italie...... M 56663 Hymne La Marseillaise ... M + 56660

Noble art M 54758 N°1 dans ma ville M NEW 52501 BRUITAGES HIFI

Orchestra

.....₩+₩₩52779 Rape me.....

Paint it black

Rich girl 53343 Seven nation army + 54334 Shiver 52781

...53795 Smoke on the water..... 55427

explications à droite! Choisissez votre bruitage (et sion) dans notre catalogue et faitesen votre sonnerie! TÉL> 0899 70 2001

TÉLÉCHARGER Toutes les

Actualités années 30.

Boite à bêêêêh MEW 66122 Boite à meeeeuh .. NEW 66121 Bruits érotiques Bruits de bouche. .66086 Chant "C'est la lutte finale !"...66052 Chant "Le téléphone pleure" 66055 Chant Tyrolien.... 66104 Corne de supporter

.....55349

French can can.....мж

Gladiateur-Je reviendrai.....53842

Fuck them all...

Hymne à l'amour. I'm alive

l'ai encore rêvé d'elle...

le n'ai jamais nleuré...

Innamoramento

Je n'ai pas changé Cri d'Alien MEW 66112 mère)66053 Cris de torture... Délire chinois... 66009 Fantômes..... ww.66116 66012 Fou rire.... Miaulement chat. Pet "Euh... désolé, la tarti-Pets. .66004 Rire démoniaque

.m 52467

54013

.55730

..55615

53187 Lwillsu

> 66013 Voix d'aéroport ...66014 Vomissements. 66114 Youyous arabes 66016 Voix "Allo! lo la gendarmerie

57191

...53832 Didi

+ 56631 Je veux vivre 54326 JosephineM NEW 52802 66020 Voix "Décroche, sinon j'te fais Voix "Ta mère !" 66099

66021 bouffer la neige" ME 66119 Voix "Ta mère !" 66099

66021 bouffer la neige" ME 66119 Voix "Terminus, tout l'monde

66102 Voix "Espèce de p'tit con !" 66045 descend" ME 66131

66023 Voix "Hasta la vista, baby" 66075 Voix "Tu viens chez oim ?" ME 66101

66051 Voix "Inch allah" 66082 Voix "Wazzzzha ?" 66101

66051 Voix "J'te kiffe grave" ME 66109 Voix "Ya person qui répond ?" 66085

66101 Voix "Wais feut en soil n print '660045 Til O Hifti 15616 xew 66111

54870

Voix "Y a person qui répond ?° ...66065 ₱ 120 Hifi! ______1546

COMMENT TÉLÉCHARGER ?

Hvmne Maroc....

Hymne Nice-Nissa la bella 52394 Hymne Portugal 456720 Hymne Royaume Uni 56661

Marche de la légion étrangère 52139

Marche des cols bleusmiss 52848

Marche de la 2è 0B M NEW

Tiens, voilà du boudin!...

56667

*J Notez la référence (Ex: 56072). Passez commande, au choix: TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vo connaissez la référence SMS> Référence au 81122 Commande en 2.5M5 seule-ment! Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour Le Parrain MNITEL> 3617 PERSOMOBILES 😂 Votre mobile reçoit la son nerie ou l'image quelques secondes plus tard!

SMS+ 81122

Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094

Voix



E3 2005 Les consoles à la rescousse

Electronic Entertainment Expo, c'est 400 exposants sur 51 000 m², 1000 nouveaux jeux vidéo présentés et 70 000 professionnels de 79 pays qui viennent TRAVAILLER. 70 000 personnes qui vont slalomer pendant trois jours entre les 549 994,5 badauds - il y a même des poussettes alors que c'est interdit aux moins de 18 ans. Ça végète, ça fait la queue pour être pris en photo avec un centre de stockage pour silicone et collagène (une babe, quoi), ça patiente deux heures pour jouer 47 secondes au prochain Zelda, ça fait des queues de trois heures pour s'extasier devant 24 secondes de CGI qui n'ont rien à voir avec le jeu qui sortira dans quatre ans... Un discours de blasé ? Oui et non : ce n'est pas parce que nous adorons les jeux vidéo et que nous avons hâte de découvrir ce que nous préparent nos Spielberg du pixel qu'on aime se cogner 9 200 bornes pour ne pas avoir le temps de goûter réellement à la tonne de titres présentés. Entre les rendez-vous au timing plus serré qu'un bench Nvidia vs ATI et le bruit ambiant qui permet d'avoir des conversations passionnantes du genre « Qu'est-ce que tu dis ? », difficile d'avoir envie de s'attarder sur tous les produits. Au bout de dix ans de succès, il serait peut-être temps que l'E3 pense à se réserver



un podium, et c'est l'émeute. Me



L'E3 permet les balades à Venice Beach, une cour des mirocles moderne. Mois certoins quartiers restent surprenonts d'originolité.

des journées dédiées aux professionnels. Et je ne parle pas juste de mon confort égoïste : les jolis badges violet « Media » donnent accès à tout un tas de salons privés, cloisonnés, qui sauvent bien des rendezvous. Mais les créneaux privilégiés des journées fermées au public permettent aussi aux acheteurs de la distribution ou aux éditeurs d'aller faire leurs courses et autres études de marché bien plus sereinement, aux développeurs de s'extasier sur leur dernier bébé sans perdre leurs cordes vocales au troisième rendez-vous, etc. Et dans le tas, si ça peut aider certains produits originaux à faire leur trou, ça sera un bénéfice pour tout le monde, surtout pour les joueurs. Certes, ça ne nous empêchera pas d'atterrir dans un hôtel très moyen, situé ultra loin du lieu des festivités, sans



Dons les titres qui ont tout à prouver après cet E3 : Quoke IV. Rien n'était montré sur le mode multi, qui est évidemment ce qui nous intéresse le plus.

Internet et avec un système de navette à éradiquer toute trace de nostalgie des bus scolaires. Pas grave, on ne peut pas tout avoir et ça, honnêtement, on s'en fout. Surtout si on me file des super-pouvoirs pour battre Faskil au billard. Oui, c'était la distraction du soir dans notre palace. Je crois que je viens d'achever définitivement le glamour de notre profession...

L'originalité tue?

J'ai assez retardé le moment fatidique, il est l'heure d'attaquer le bilan des produits proprement dit. Je déteste ce paragraphe, c'est l'instant précis où on est obligé de pondre une variante de la phrase « ce Salon manquait tout de même un peu de créativité ». Sans blague. Feuilletez le reste rapidement et revenez. Vous avez vu? Environ 80 produits cités pour un total de, mmmh, soyons généreux, cinq d'originaux. Le gros de la production est constitué de suites, de variations sur un genre ultra connu ou d'exploitations de licences juteuses généralement en provenance du cinéma. Je ne parle même pas des jeux sur la Seconde Guerre mondiale. Dans ce dernier cas, le stade de l'indigestion est passé depuis bien longtemps. Mais pas la peine de jouer les aignis pour autant: Prey ou FEAR sont les preuves que le genre du FPS est encore un réservoir à produits de qualité, à défaut d'être totalement originaux. Mais la vraie star du Salon, le jeu dont tout le monde parlait avec des petites étoiles dans les yeux, c'était Spore. Le père des Sims a une fois encore laissé parler son

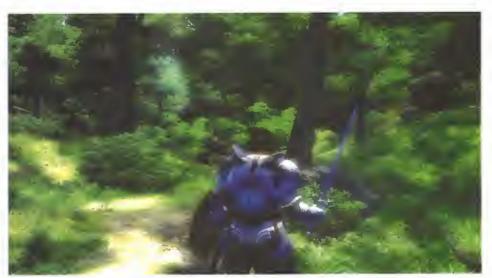
cerveau malade et ses programmeurs ont fait le reste. Faskil vous explique pourquoi ce projet a un avenir radieux quelques pages plus loin, mais la place manquait pour soulever un point important : ce sont les joueurs qui vont créer le contenu. Will Wright appelle ça un jeu massivement solo. Il a de l'humour le monsieur. En gros, chacun fait ses planètes avec les aliens de son cru et le tout est envoyé sur un serveur central qui redistribue ça chez les autres joueurs. Vous pourrez même exploser sans arrièrepensée les planètes des bestioles hostiles : leurs créateurs n'en sauront nen car vous n'aurez détruit que les versions hébergées sur votre machine. Un concept qui est non seulement amusant mais qui permet à EA d'employer une équipe moitié moins importante que celle des Sims pour réaliser ce

Indigention de titres online

Comme je le précise dans mon édito, la qualité des titres PC est appréciable cette année. Malgré l'annonce de trois nouvelle consoles « next-gen »

ultra puissantes (voir les pages dédiées en fin de dossier), l'actualité était finalement assez chargée pour nos machines préférées. Je me répète mais l'arrivée des Xbox 360, PS3 et autres Revolution est même bénéfique pour nous : ça tire vers le haut le niveau de réalisation des prochains jeux. La seule réelle inquiétude de cet E3, c'est la masse de produits online annoncés. Il y a presque autant de MMO prévus que de jeux « classiques ». J'ai beau avoir consacré quatre pages au phénomène, je précise une fois de plus qu'il n'y aura vraiment pas de place pour tout le monde, surtout avec ce style de jeu où un titrephare monopolise les joueurs bien plus qu'un RTS ou un FPS à succès. Nous reviendrons évidemment en détails sur tous les produits de ce dossier quand nous en aurons la possibilité. Certains jeux étaient alléchants sur le papier, mais n'en de concret n'était montré, ce fut notamment le cas pour Huxley chez Webzen. Mais on a l'habitude... Après tout c'est aussi le rôle de l'E3 : nous faire rêver. Même si parfois les désillusions sont douloureuses.

Caféine



Oblivion remporte la polme de la baffe visuelle. Peu de titres approchaient son niveau de rendu graphique.



Les « boothbobes » sont un élément indissociable de l'E3. Mois la qualité est là oussi, comment dire... variable.

GENTE FPS MYSTIQUE

Éditeur 3D REALMS/2K GAMES

> **Développeur** Human Head Studios/États-Unis

Sortie prévue WHEN IT'S DONE

ans l'histoire des FPS sur PC, seul Duke
Nukem Forever peut battre Prey sur le plan
de la gestation chaotique. J'ai joué à ce
titre en 1998, alors qu'il était présenté pour la
deuxième fois à l'E3. Avec un développement
commencé en 1995, on pouvait espérer incarner les
Indiens sauveurs du monde assez rapidement. Raté.
Pour avoir une idée du chaos qui a entouré ce
développement, lisez ce site :

http://atlas.secs.oakland.edu/~lcmatero/prey/history.htm.

Après la présentation de Prey version 2005, la première réflexion qui vient à l'esprit c'est « ça valait le coup d'attendre ». Le moteur 3D utilisé est finalement celui de Doom 3, agrémenté de quelques bonus dont la gestion des fameux « portails » qui sont pour beaucoup dans l'originalité du titre. Les images parlent toutes seules mais précipitezvous sur la vidéo de pratiquement 200 Mo qui doit se trouver sur le DVD.

Ramassezvotremâchoire

Très honnêtement, je n'ai plus grand-chose à apprendre à ceux qui auront vu cette démo. Tout est dedans : les armes aliens originales (je sens que la bestiole-bombe que l'on dégoupille en lui arrachant une patte va beaucoup plaire), les effets graphiques



Comme ça il a l'air furax de me voir débarquer à l'improviste, mais en fait c'est un alien à la cool.

Prey

FPS, ce sont les idées originales qui viennent saupoudrer un gameplay archi connu. Rien que le mode « esprit » qui permet au héros (Tommy Hawk) de sortir de son corps pour traverser les portes afin d'activer un mécanisme ou d'aller débusquer des ennemis qui aiment faire des surprises promet un game design original. Non seulement c'est superbe graphiquement mais il faut penser à surveiller son corps physique en transe tout en veillant à la bonne santé de son double astral qui, manque de chance, est visible pour les aliens. Et la mort ? C'est aussi une histoire d'esprit : à vous de chasser assez de fantômes pour réintégrer votre corps à l'endroit précis où vous aviez succombé.

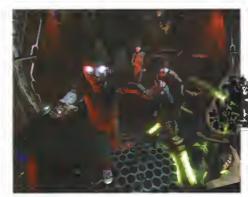
somptueux qui donnent une leçon de design à Doom

3, etc. Le plus frappant pour ce qui n'est « qu'un »









Papa !! Bisous !!! *sprouitch*

Vous avez mal au cœur dans les FPS ? Non. Mais bientôt, oui.

Vous m'en mettrez deux caisses

Je passe sur les bonus inattendus comme la possibilité de piloter un vaisseau alien ou les combats la tête en bas scotché à des chemins électromagnétiques pour aller à l'essentiel : l'ambiance qui se dégage de ce titre et des différents moments scriptés donne envie de jouer là, maintenant, tout e suite. Et c'est suffisamment rare ec les FPS de ces derniers mois ur le noter. Quant à la date de sortie, officiellement c'est du « When it's done », comme d'habitude avec 3D Realms. Officieusement, on peut lire sur le blog du co-scénariste que c'est prévu pour fin 2005 voire 2006 si on se contente des infos glanées chez 2K Games (Take Two) qui édite/distribue ce titre avec 3D Realms. Moi je le veux

demain, et puis c'est tout.

Caféine





F.E.A.R





Première image forte : dans un coin de bâtiment mal éclairé, deux soldats en armes montent la garde. Derrière eux, un homme accroupi semble bricoler quelque chose. La caméra s'approche. « Mais... euh... c'est un cadavre qu'il bouffe, là ? ». Je viens une fois encore de déclencher un rictus sur le visage du débonnaire démonstrateur : « Oui! Pretty cool, huh? ». Certes. On n'en apprendra malheureusement pas plus sur le scénario. Mais s'il est à la hauteur de ce premier feeling, je suis impatient d'en être le héros. S'ensuit une progression classique dans des couloirs bien glauques, parsemés d'ennemis

Bon appétit!





Une pièce trop vide pour être honnête.

Je vous fais la version courte ou la longue qui fait flipper? » Bah, devine? Je ne me suis pas tapé 9000 bornes pour n'assister qu'à quelques courtes minutes d'un FPS qui me fait saliver depuis qu'Atomic en a fait le récit il y a quelques mois. « La longue, s'il vous plaît. » Ce n'est pas la taille qui compte, me direz-vous, mais là, j'ai le temps, ça tombe bien. J'enfile le casque que me tend le développeur et je sursaute une première fois dans la cabine de présentation. » Dites, il va un peu fort votre truc là. Regard et sourire sadique de mon interlocuteur: « C'est pour mieux en profiter. » O.K., je fais une croix sur mes tympans et je plonge avec lui.

Genre MAMAN, J'AI PEUR!

> Éditeur VIVENDI UNIVERSAL GAMES

Développeur Monolith Productions/États-Unis

> Sortie prévue 3º TRIMESTRE 2005



Si vous voyez ça, vous êtes déjà mort.

à abattre qui virevoltent en hurlant « Havooooook » avant d'aller s'écraser sur les murs en y laissant une fort jolie traînée de sang. Mais si ce que j'ai vu n'était pas une vile tricherie à base de scripts, l'I.A. s'annonce particulièrement redoutable. Les ennemis n'hésitent pas à plonger à travers les parois vitrées pour mieux se planquer de l'autre côté d'un mur et s'organisent pour empêcher toute progression.

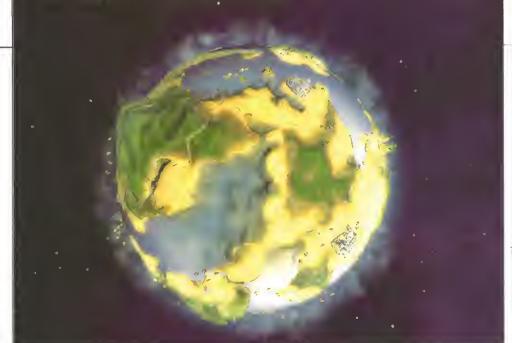
Dans l'antre de la folie

Des séquences interactives de rêve (de cauchemar, plutôt) s'intercalent dans le flot de l'action, un peu à la manière de ce qu'on avait déjà pu expérimenter dans XIII. En beaucoup plus terrifiant, bien entendu, je pense que vous avez pigé le concept maintenant.

Une porte s'ouvre sur un couloir suintant de sang, un flash blanc m'aveugle et elle apparaît... cette fameuse fillette étrange qui marche sur les plafonds et déchiquette quiconque tente de lui barrer la route. Re-flash blanc, nouvelle porte qui s'ouvre sur un entrepôt presque désert. Ce calme soudain est suspect. Je pose les mains sur le casque, prêt à l'ôter en cas d'alerte : trop tard ! Un gigantesque robot déboule devant mes yeux dans un vacarme saisissant et se rue vers moi. Gasp. Fondu au noir. Fin de la démo. « Alors, ça vous a plu ? ». Je tourne lentement la tête vers le développeur et je souris bêtement. « Dites, je peux l'avoir tout de suite, votre jeu? ».

Faskil

Adadah, moins fort la musique!»



Genre

ÉditeurELECTRONIC ARTS

DeveloppeurMaxis/Etats-Unis

Sortie prévue 2006

Taut ça, rien que paur mai. Mwahahaha!



'ai un nouvel ami dans la vie. Il est fantastique. Il s'appelle Bill Wright et il vient de me mettre une bonne claque.

Pourtant, de prime abord, son nouveau jeu ne brille pas vraiment pas la beauté. On se demande même s'il ne se fout pas de nous en nous montrant

Astéroïde sur Atan 2600. Mais en fait, non, il est super sérieux. Bill s'est rendu compte d'un truc : ce qui marche, dans un jeu aujourd'hui, c'est la customisation. Dans les Sims, ou même dans le dernier GTA, les trucs « en plus », c'est tout ce qu'on peut utiliser pour s'approprier l'environnement du jeu. Et là, Bill s'est dit : « Mon prochain titre, c'est le joueur qui le fera» .

Faut que ça rentre

Enfin, en gros, c'était pour l'image. Mais l'idée est là : Bill s'est inspiré de la « demo scene », et de leur programmation procédurale qui permet de faire tenir des animations de malade dans 64 Ko, par exemple. Il a réuni l'élite des « coders » et leur a donné la clé du bac à sable. Mission : créer un produit qui permette au joueur de se l'approprier complètement. Imaginez que vous puissez prendre le contrôle d'une forme de vie, depuis les balbutiements des premières cellules jusqu'à sa conquête de l'espace? Ambitieux. Et pourtant ça marche. Dans Spore, on pourra donc se prendre vraiment pour Dieu et jouer les entremetteurs avec la nature, suivre les premières évolutions de son espèce, ses premiers signes d'hostilité, son premier village... Jusqu'à ce que sa civilisation soit assez évoluée pour commencer à explorer d'autres mondes, d'autres formes de vie, forcément différentes et générées par d'autres vrais joueurs aux quatre coins du monde.

J'aime beaucoup ce que vous faites

Je ne sais pas pour vous, mais moi déjà le concept, je suis fan. En plus, grâce à un moteur qui gère toutes les anatomies imaginables (trois pieds, une tête énorme, le physique de Yavin), c'est le soft qui calcule les animations en temps réel: tout a l'air vrai,

Spore



Rager va décauvrir dans un instant que le lang bâton en bais avec du fer au baut, ça va faire mal à Rabert.

tangible et pourtant complètement décalé. Maintenant, tout cela n'est encore qu'un projet en maturation. On a encore un peu de mal à discerner le vrai potentiel de gameplay. Reste que dans l'état actuel des choses, sans objectifs à remplir, juste pour jouer les apprentis Darwinistes, moi j'en veux bien de son jeu. Je m'occuperai de lui trouver un sens, pas de souci.

askil





Ça ne vaus donne pas envie, à vous ?

The Elder

Scrolls IV

Oblivion

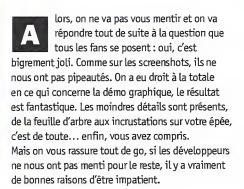
Genre Bouffeur de vie

Editeur 2K GAMES

DéveloppeurBETHESDA

SOFTWORKS/ÉTATS-UNIS

Sortie prévue FIN 2005



Beauté et intelligence

Après un parcours dans les différents décors du jeu, nous avons eu droit à un petit aperçu des bienfaits de la Radiant I.A., leur super-intelligence artificielle qui réussirait même à insuffler de la vie dans les yeux d'Atomic. Et le moins qu'on puisse dire, c'est que le résultat est bluffant. Les PNJ se comportent de manière autonome, vaquent à leurs occupations, discutent entre eux... Ils sont tellement malins qu'on dirait des Sims. Oh, évidemment, cette belle démonstration aurait pu n'être tout aussi bien qu'un gros script destiné à nous séduire. Mais on va laisser le bénéfice du doute à Bethesda, ils ont été plutôt réglos avec nous jusqu'ici.



Une descendance difficile

Le seul reproche qu'on pourrait faire à Oblivion, c'est de pécher quelque peu par mollesse dans les combats. L'héritage de Morrowind est encore trop présent, les animations des personnages donnant une très désagréable impression de lourdeur. Qui plus est, on a un peu l'impression de répéter à l'envi les deux mêmes coups sans réellement percevoir de subtilité dans les attaques. Ça gâche un peu le plaisir de l'ensemble, même si on nous a assuré que tout ça serait encore amélioré d'ici la sortie. De là à rêver d'un rendu épique des bastons comme dans un Guild Wars, il n'y a qu'un pas que je ne prendrai pas encore le risque de franchir. Pour le reste, l'univers a l'air gigantesque et s'ils parviennent à autant nous épater en termes de gameplay, on aura probablement là une raison supplémentaire de ne plus quitter le PC. Vu que les premières bêtas ne devraient pas tarder à tomber, on espère vous en reparler très bientôt. Pas parce qu'on vous aime, mais avant tout pour pouvoir y jouer.

Faskil



Lineage II à côté fait office de vulgaire shareware, ça va faire plaisir aux poseurs.

On se serait pas déjà craisés sur Daam 3, par hasard?







Genre STR PROMETTEUR

> Éditeur HIP INTERACTIVE

Développeur DIGITAL REALITY/HONGRIE

Sorlie prévue

Ghost Wars



Rien de tel qu'un A-10 paur envayer au tapis les tanks

ls n'ont pas froid aux yeux chez Digital Reality. Oser empiéter sur les platesbandes du génialissime Act of War, il fallait en avoir. Et pourtant leur dernière production semble avoir de quoi faire baver notre ami Atomic, toujours dans les starting-blocks dès qu'il s'agit d'épanouir ses fantasmes de destruction massive. Vous l'aurez compris, Ghost Wars est un jeu de stratégie temps réel d'apparence classique, mais... pas tant que ça. Je m'explique, comme dans tout bon jeu du genre, on gèrera ses troupes en vue du dessus afin d'éradiquer la menace terroriste (oh bah ça alors!) pesant sur le gentil monde libre (bis).



Détail d'impartance, il sera passible de placer ses traupes sur les taits.

La différence, c'est qu'ici on pourra à tout moment passer en vue à la première personne afin de s'engager dans l'action en tant que soldat ou en contrôlant pléthore de véhicules tels des tanks et autres hélicoptères. C'est franchement joli et détaillé, ca bouge bien et même si les bâtiments étaient encore invulnérables dans l'unique scénario (Cuba) présenté sur le Salon, les développeurs assurent qu'il en sera tout autrement dans le jeu final. On ne demande qu'à les croire en espérant que leur jeu prometteur parvienne à se faire rapidement une petite place au soleil.

Yavin

Genre

TUERIE

Éditeur **EIDOS INTERACTIVE**

Développeur IO INTERACTIVE / DANEMARK

Sortie prévue 3º TRIMESTRE 2005

e sang, c'est de l'argent. Telle pourrait être la devise lancée par l'agent 47 lors d'une ces envolées philosophiques dont il a le secret entre deux strangulations à la corde à piano. On vous en a déjà tartiné deux pages et l'E3 fut l'occasion pour Io Interactive de présenter son bébé à nos yeux enthousiastes. Évidemment, on en savait déjà beaucoup, mais une piqûre de rappel, ça ne peut pas faire de mal. Comme de coutume, il sera possible d'accomplir une mission de diverses manières avec toujours l'objectif suprême de n'éliminer que les cibles requises par les objectifs. Pour ca, il faudra veiller à planquer les cadavres, effacer les taches de sang et j'en passe. Comme on nous l'a montré, déclencher une alarme permet également de rassembler tout un tas de civils afin les exploser d'une petite bombinette bien placée. De quoi assouvir ses pulsions meurtrières mais surtout en prendre un

Hitman Blood Money



Quand an vaus dit qu'il faudra jauer taut en finesse.

coup niveau réputation pour la suite de l'aventure. Et comme le titre l'indique, l'argent prendra une place importante pour l'achat de nouvelles armes ou l'upgrade de celles déjà disponibles. Bref, un tas de petits ajouts pour un jeu semblant s'aligner dans une confortable continuité. Au vu de la qualité des épisodes précédents, on ne va certainement pas s'en plaindre.





Grande nauveauté, la passibilité d'embarquer des atages. J'en rêve déià



RESERVEZ VOTRE BILLET DES MAINTENANT



OCTOBRE 2005 ...

WWW.TRAINZ-SIMULATOR.COM





La gestion des ombres est parfaite. Et si vous ne voulez pas vous faire bouffer, il va vite falloir atteindre ce phare...

uand on leur demande ce que sera Alan Wake, les développeurs de Remedy répondent « a Psychological Action Thriller ». Traduit à la hache, ça nous donne un jeu d'action à suspens psychologique. Pour concrétiser ça en termes de gameplay, bon courage. Pour le moment, même les développeurs le cherchent encore plus ou moins, ce fameux gameplay, et restent très évasifs sur le sujet. En rentrant dans la salle de projection sponsorisée par ATI où se déroulait la présentation, je savais déjà qu'il fallait pourtant voir de près ce titre. Au matin du troisième jour du Salon, la plupart des confrères rencontrés citaient ce jeu comme une des perles de l'année. À la différence que ce n'était pas encore un jeu... La présentation de Remedy était du reste très honnête sur ce point : ils ont un scénario, une technologie 3D/physique à la hauteur et ils sont encore en plein game design.

Rêves de gloire

Alan Wake est un écrivain. Enfin, il voudrait être un écrivain. Les pages qu'il enchaîne sont soit blanches soit médiocres avant de rencontrer sa muse, une femme énigmatique qui deviendra sa compagne. Dès les premières nuits passées à ses





Genre

LA MORT AUX TROUSSES

Editeur Non annoncé

Developpeur REMEDY/FINLANDE

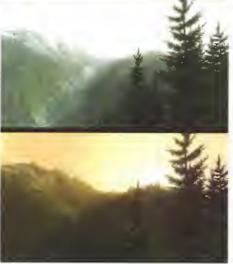
Sortie prevue Un Jeudi en 2007



Torche et pistolet, vos deux meilleurs amis.

ALAN Wake





Oui, tout ça « vit » en temps réel.

côtés, il se met à faire d'étranges rêves qu'il retranscrit le lendemain dans un roman qui se construit tout seul. Une fois complète, l'œuvre ne met pas longtemps à trouver un éditeur et c'est le succès quasi immédiat. Tout est bien qui finit bien? Non, ca serait plutôt l'inverse, le début d'une descente aux enfers entre rêve et réalité. Alan découvre que sa compagne a disparu. Elle l'a quitté, il ne sait pas pourquoi. Et surtout, du coup il ne rêve plus. Il ne dort même plus du tout. Épuisé, il part en clinique dans un bled perdu pour se faire soigner, découvre une jeune femme qui ressemble étrangement à son ex et retrouve le sommeil. Mais son repos est peuplé de cauchemars insupportables. Coincé dans une bourgade ridiculement petite, dans une atmosphère oppressante qui n'est pas sans rappeler celle de Twin Peaks, Alan Wake est persuadé que la nuit apporte avec elle son lot de créatures encapuchonnées malfaisantes. Ne jamais se séparer de la lumière. Jamais.

Rentrez chez vous et finissez-moi ce jeu!

Appuyant sa narration orale par des démonstrations de moteurs 3D et physique plus que convaincants, l'équipe de Remedy prouve que Max Payne n'était pas un coup de bol. Ces gens ont des idées et du talent. Le moteur 3D s'annonce somptueux, avec une gestion de l'affichage sur plusieurs kilomètres, des ombres (avec soft shadow) ultra précises qui risquent d'être critiques pour une partie du gameplay et une physique omniprésente. Il suffit aux programmeurs de changer l'heure et la vitesse du vent pour passer d'une ambiance paisible d'après-midi chaude à un crépuscule balayé par la tempête, avec feuilles qui volent et mer déchaînée incluses. Bluffant. Alan cherche à comprendre ce qui lui arrive en écumant la région à pied ou avec des véhicules (un 4x4 dans la démo), se déplace avec classe et sauver sa lucidité devrait mettre nos nerfs à l'épreuve. Pourvu que Remedy ne se plante pas dans son gameplay!

Caféine

e stand Majesco est bondé de monde, une allée remplie de PC voit passer des dizaines de curieux qui parfois laissent traîner leurs doigts moites de sueur sur les claviers des machines où tourne une démo du gros produit de l'éditeur, Advent Rising. Je repère un businessman qui tente sa chance, je me place derrière en fourbe. Je sens qu'il ne va pas jouer longtemps. Il commence à déplacer maladroitement le héros. La vue à la 3e personne, ce n'est pas si évident pour certains. Gagné: au bout de trente secondes, il tente de rétamer des navettes d'assaut avec sa mitrailleuse, sans comprendre que le gros truc en face de lui, ça ressemble fortement à un canon de DCA. Il se fait atomiser deux fois, attrape sa mallette et s'enfuit en maugréant.

Мегсі ди садеаи

À moi le clavier, je jette un coup d'œil sur les (nombreuses) commandes, je passe en vue à la première personne et c'est parti. Au bout de dix minutes, j'avais explosé du vaisseau alien à coup de canon de DCA, combattu à pied des troupes d'élite, utilisé des pouvoirs psychiques pour créer des barrières de défense ou mettre en orbite les gros gêneurs, piloté une jeep de combat pour fuir une bataille perdue d'avance. Et il paraît que je n'ai encore rien vu...Avec un retard et un débordement de budget conséquents, Advent

Advent Rising

Genre

ACTION/AVENTURE

Éditeur MAJESCO

Développeur GLYPHX GAMES/ ÉTATS-UNIS

Sortie prévue 3. TRIMESTRE 2005







Rising vient en fait de sortir sur Xbox et ses notes sont en général loin d'être renversantes. Pourtant, ce premier volet de ce qui devrait être une trilogie de S.F. orchestrée par l'écrivain Orson Scott Card, pourrait apporter une bouffée d'air frais sur nos PC. La réalisation 3D confié au Unreal Warfare Engine est propre, sans plus, mais la variété du gameplay associée aux commandes PC plus précises et à une résolution plus élevée que sur Xbox devrait lui permettre de sortir du lot. Du moins, c'est ce que j'espère vu les dix minutes assez fun que j'ai passées.

Encore une galaxie

Dans le scénario de ce titre, on apprend qu'une race ancienne et super intelligente doit un jour délivrer l'univers des Seekers, des aliens plutôt du genre belliqueux. Manque de bol, selon cette légende,

la race en question est celle des Hommes. Ha, ça commence mal. Et en prime, l'Élu, ça pourrait bien être vous. Annulez vos cours de tennis, la semaine risque d'être chargée. Comme tout messie qui se respecte, vous avez quelques pouvoirs paranormaux et ne vous contenterez pas d'utiliser les armes qui traînent partout. La lévitation, les boules d'énergie et autres boucliers magnétiques, ca vous connaît. Vos talents de pilote ne sont pas en reste : trois véhicules sont disponibles, dont un volant. Pour étoffer tout ça, on nous promet aussi une bande-son magistrale: Hollywood Union Orchestra dirigé par Mark Watters, mixage par un grand nom du milieu du cinéma, composition par le très hype Tommy Tallarico et même un single (par Charlotte Martin, une nouvelle artiste de RCA) qui sert de chanson officielle au titre. Quelqu'un a des envies de ciné chez Majesco...



Le problème avec les vaisseaux aliens, c'est de les piloter sans tentacules.



Je suls souple, aglle, je peux utiliser deux armes à la fois. Au pire je le mets dans le vent à la caurse à pied.



Genre Action/RPG

Editeur Namco Homete

Développeur FLAGSHIP STUDIOS/

Sortie prévue Début 2007

Deux armes ne seront pas de trop vu le nombre de démons qui veulent votre peau.

L'attaque au crapaud démoniaque. Rifidicule. Sauf s'y en a 50 derrière.



umble nous avait pourtant prévenus. « Hellgate, ça poutre », avait-il écrit en substance dans le numéro 170. Mais il faut viouer pour se rendre compte à quel point Bill Roper et ses sbires de Flagship Studio risquent de scotcher tous les amateurs de camage à leur clavier. Pas vraiment une surprise quand on sait que tout ce petit monde ou presque arrive de chez Blizzard North, la division qui a développé Diablo I et II. Censé sortir dans un peu moins de deux ans, ce titre est déjà plus impressionnant que 85 % de jeux PC du salon prévus pour la fin d'année. Le moteur 3D est ultra efficace, gérant sans sourciller une cinquantaine de zombies à l'écran avec comme décor un Londres en ruines encore fumantes. Particules, fumées, explosions, tout y passe. Vu la tonne d'armes à votre disposition pour faire le ménage, il valait effectivement mieux prévoir large niveau effets pyrotechniques...

Dération

Rappel des faits: les humains ont perdu la guerre contre les démons, ces derniers sont en train de transformer la planète en petit nid douillet à 200°C et il ne reste qu'une poignée d'hommes et femmes pour s'opposer à eux. Mélangeant magie et science, ces survivants mettent au point des armures et des armes capables de faire regretter aux démons de s'être pointés chez nous sans prévenir. Associant un gameplay de FPS aux éléments classiques du RPG (gestion d'inventaire



Hellgate London



« C'est quoi ce tas de viande ? » « Tais-to: et tre!

complexe, évolution du personnage, etc.), Hellgate ne fait pas dans la finesse. Tout comme dans Diablo, il va falloir laminer du méchant par wagons entiers pour faire progresser votre avatar. Pour ça, 100 armes différentes sont déjà prêtes et chacune dispose de variations selon les boosters que vous lui donnerez. O.K., la batte de cricket n'évoluera pas vraiment, mais le moindre flingue peut être customisé. Ces mods se voient à l'écran et vous avez plutôt intérêt à optimiser leur utilisation. Le fait de pouvoir se servir de deux armes à la fois sera aussi le bienvenu vu le nombre d'ennemis qui vous

tomberont dessus simultanément. Du reste il faudra aussi s'occuper de son petit corps fragile : des bonus seront disponibles pour modifier sa vitesse de course, ses talents de sauteur, etc. Atteindre le level 99 nécessitera donc de nettoyer un paquet de rues et tunnels (les munitions sont illimitées, lâchez-vous) mais pour accumuler plus vite des points d'expérience, suivre les missions proposées sera une excellente idée. Ces demières arrivent sous forme de messages radio n'importe quand, il faudra tendre l'oreille.

Putain, deux ans ...

Les missions prendront place dans des instances réservées, un système bien connu de tous depuis World of Warcraft. Mais en ville, tout le monde se croisera pour flinguer dans la bonne humeur, entre potes. Avec son interface déjà très prometteuse malgré son statut de work in progress et seulement une classe de personnage révélée (le Templar qui cogne fort), Helllgate a véritablement impressionné tout le monde. Maintenant il ne reste plus qu'à patienter. Ça ne va pas être si facile, surtout que mon petit doigt me dit qu'on n'a pas fini de vous mettre l'eau à la bouche avec ce titre...

Caféine

le fantasme devient cauchemar





L'EXTENSION OFFICIELLE DU

MEILLEUR RPG DE L'ANNÉE*

'Sacred: Elu meilleù r rpg de l'année par le magazine PC Gamer.





Cette Extension nécessite le jeu SACRED pour fonctionner











ire qu'on attendait cette présentation de Quake IV avec impatience serait faire preuve de peu de réalisme : on trépignait comme des gosses à l'idée de voir l'engin tourner. Alors forcément, quand les lumières de la salle de projection se sont tamisées et qu'on a vu briller le logo familier sur l'écran, notre petit cœur a tressailli. Sous nos yeux ébahis, une flotte entière de transporteurs spatiaux fait route vers une planète alien. Tout se met à trembler autour de nous... Cool. Mais lorsqu'apparaissent les premières images « in game », la puissance des enceintes ne suffit plus à nous faire vibrer. Premier sentiment : 0.K., c'est beau, mais ça ressemble étrangement à Doom 3. Dites, les gens de Raven, je sais bien qu'il s'agit du même moteur boosté, mais ça n'excuse pas les environnements obscurs et les streums qui déboulent toujours du même couloir. Là, on commence à voir que vous avez copié.

Oui, oui, c'est beau

Certes le moteur 3D « envoie du bois », comme dirait Caf, et sera probablement une excellente raison de faire passer tous ceux qui en ont les moyens au SLI. Mais le sentiment qui domine, c'est qu'en dehors de



GENTE FPS (TROP ?) ATTENDU

Éditeur

DéveloppeurRAVEN SOFTWARE/
ÉTATS-UNIS

Sortie prévue



Votre dernière vision ovant d'être transformé contre votre gré en Strogg.

l'ambiance SF, on a presque du mal à faire la différence avec la présentation de CoD2. On progresse avec son squad dans un long couloir, la caméra tourne dans tous les sens pour bien nous faire profiter des animations scriptées (la plupart assez gore) qui renforcent l'immersion, mais ça manque cruellement de liberté. Bon, en même temps, ne soyons pas vaches, ce n'est qu'une première démo. Et puis, Quake IV, on l'attend surtout pour le multi, non ?



Malheureusement, impossible d'avoir la moindre info à ce sujet. Quand on leur demande, les développeurs jouent les anguilles : « Oh, vous verrez tout ça à la QuakeCon, on ne peut pas vous en parler avant. » Et quand une autre question fuse pour tâcher d'en savoir plus sur les





Le gros conon derrière tire aussi. Heureusement, pas sur

armes de ce quatrième opus, c'est la même langue de bois : « On n'en parle pas pour ne pas vous gâcher la surprise. » Bon, qui a oublié de leur dire qu'on était journalistes ? Difficile donc dans ces conditions de faire ne serait-ce qu'une ébauche de jugement à l'égard du nouveau bébé d'Activision. Mais un tel mutisme n'a jamais été de bon augure...

Faskil





Et sproutch, fini les problèmes de transit.

C'est bien le moment de pioncer, felgnasse.



Un pont mal défendu, tactiquement ça ne pardonne pas.

ouvenez-vous, c'était en 2003, vous étiez jeune et beau, les rides et les ridules ne colonisaient pas encore votre faciès.

C'était l'année de sortie de Rise of Nations, un RTS très sympa issu du cerveau bien fourni de Brian Reynolds (Civilization II). Toujours réalisé chez Big Huge Games, Rise of Legends n'a pourtant rien d'une suite directe puisque l'univers anachronique (mélange de magie et technologie steampunk, un peu comme Arcanum) s'en décale d'emblée.

De plus, le tout se voit alimenté par un moteur 3D splendide, coloré et affichant de nombreuses unités dont certaines sont pour le moins impressionnantes au vu de leur taille démesurée.

Genre RTS QUI SENT BON

ÉditeurMicrosoft Games
Studios

DéveloppeurBIG HUGE GAMES/
ÉTATS-UNIS

Sortie prévue 2006



Rise of Legends

Pourtant, pas de grande révolution annoncée, la schématique de jeu restant calibrée sur le système ressources/recherche/construction, inhérent au genre, avec de petites évolutions de-ci de-là. Et puis, cette fois, on nous promet une véritable campagne solo scénarisée, dont l'absence était le principal écueil de son prédécesseur. La partie multijoueur ne sera évidemment pas oubliée et finalement la seule chose qu'on pourra déplorer se trouve dans la date de sortie. C'est que les développeurs n'ont pas l'air de s'en rendre compte, mais bon dieu, 2006, c'est dans vingt ans!



Je vous aide, la phrase que vous cherchez c'est : « Purée, ça va déchirer ».

Enemy Territory Quake Wars



Eh John, c'est pas le moment de faire la sieste !



ttention, future grosse claque en perspective. Enemy Territory: Quake Wars sera probablement un des gros jeux de l'année 2006. Mais quel est le rapport avec Quake, me demanderez-vous? Euh... oui alors... je... bref, c'est une excellente question et on attendra plus de précisions pour se prononcer sur ce point (je parie sur le moteur 3D et c'est tout). En revanche et heureusement, la parenté avec Enemy Territory est évidente puisqu'on retrouvera un jeu axé totalement sur le multijoueur, un système de classes de personnages aux caractéristiques diverses et surtout des maps extérieures, cette fois qiqantesques. À ce propos, il est important de préciser que le tout est boosté par un Doom 3 Engine n'hésitant pas à faire éclater en mille morceaux la tenace idée reçue qu'il n'est bon à gérer que des couloirs sombres et étriqués. C'est splendide, détaillé, on pourra utiliser plein de véhicules et dix secondes à admirer un personnage s'animer dans toute la splendeur de ses mouvements suffisent à arracher des larmes de bonheur au spectateur déjà

Сеиге

FPS MULTIJOUEUR

Éditeur Activision

Développeur Splash Damage/ Grande-Bretagne

Sortie prévue 2006



Waouw, elle est jolie cette cinémat... Ah, c'est le jeu ?

prêt à se ruer dans la première boutique venue. Malheureusement, il devra encore attendre un peu, le jeu n'étant prévu que pour l'année prochaine. Mais entre ça et Prey, moi je vous le dis, le FPS sur PC n'a visiblement aucun souci à se faire.

Yavin



(PLATE)FORMES GÉNÉREUSES

Editeur **EIDOS INTERACTIVE**

Développeur CRYSTAL DYNAMICS/ÉTATS-UNIS

Sortie prévue **HIVER 2005**



Lara singeant PaP: la baucle est bouclée.

lors que j'attends sagement mon tour pour suivre la présentation du nouvel opus d'Hitman, l'attaché de presse d'Eidos m'alpague: « Eh, tu veux voir Lara Croft?». Tournant nerveusement la tête à la recherche d'Angelina Jolie (ou l'une de ses clones), je déchante rapidement en constatant que mon interlocuteur pointe du doigt un groupe de geeks agglutinés autour d'une paire d'écrans, le pad en main. « Ah, le jeu, tu veux dire ? » Qu'à cela ne tienne... Ça ne peut de toute facon pas être bien pire que les derniers épisodes, pas vrai?

«Vouamé réconngiasez?»

Pour autant que je me souvienne, mes derniers bons moments dans les bras de Lara remontent à 1996, année du premier opus. Mais avec le temps, mes souvenirs se sont embrumés. Était-ce vraiment la belle qui me rendait heureux? Ou la toute nouvelle 3Dfx que je venais de m'offrir à la sueur de mon compte en banque? Difficile à dire, d'autant que Tomb Raider a depuis plongé pieds joints dans les abysses de la médiocrité. Conscient de voir mourir une licence qui promettait pourtant d'être juteuse, Eidos tente aujourd'hui le coup de poker en confiant le bébé aux Américains de Crystal Dynamics (Snowblind). Exit Core Design et changement d'équipe pour un retour aux sources? Il semblerait que ce soit la volonté de l'éditeur. Lara Croft en revient d'ailleurs à ses premières amours et au sens premier du titre anglais : les tombes.

T'aschangé, Lara!

Affichant une moue dubitative, j'écoute avec attention les explications des développeurs qui explorent sous nos yeux un niveau entier du jeu. Et plus le temps passe, plus le constat se précise : le charme semble opérer à nouveau. À première vue, les gens de Crystal Dynamics ont passé du temps à éplucher les nouvelles aventures du Prince de Perse : les nombreux nouveaux mouvements dont dispose l'aventurière peuvent



Tomb Raider Legend





À ce rythme-là, son prochain shart sera un string Oh, on s'v fera...

difficilement masquer une certaine filiation avec le titre d'Ubisoft. Ce n'est finalement qu'un juste retour des choses. Mais les emprunts ne s'arrêtent pas là. Le nouvel arsenal high-tech avec lequel Lara pourra faire mumuse n'est pas sans rappeler celui d'un certain Sam Fisher.

Bas les pads!

L'ensemble bouge bien, les mouvements de l'héroïne sont fluides, l'environnement se comporte avec réalisme (merci le moteur physique) et, alléluia, on pourra enfin contrôler l'angle de vue de la caméra sur 360 degrés. Alors, serait-on en train d'assister à un improbable miracle, voire à la renaissance d'une franchise qu'on pensait pourtant morte depuis belle lurette? Il est encore un peu tôt pour se prononcer, d'autant qu'il ne nous a pas été permis de prendre le pad en main pour juger de l'efficacité du gameplay. Mais tout porte à croire que ce nouvel épisode pourrait bien signer le retour de la saga dans la cour des grands. Allez, on y croit.

Faskil

Je suis paurtant sûr de l'avoir rangée là, cette caisse



Marlon Brando himself prêtera sa volx au titre. Oul, il est

Genre Familie Unie

ÉditeurELECTRONIC ARTS

DéveloppeurELECTRONIC ARTS/
ÉTATS-UNIS

Sortie prevue AUTOMNE 2005



C'est pas très poli, ça.

The Godfather

e dois vous faire une confidence : j'ai toujours rêvé d'être Bishop. Alors, quand Monsieur EA m'a annoncé que j'allais pouvoir incarner une petite frappe dans l'univers du Parrain, je me suis dit que c'était un bon début. Suite au gros coup de gueule médiatique de Francis Ford Coppola, géniteur de la trilogie ciné, il y avait pourtant de quoi craindre le pire. Après quelques minutes passées sur une version alpha du titre, le pessimisme s'est momentanément fait la malle. D'abord parce que le titre, graphiquement encore un peu brouillon certes, présente déjà quelques orientations de gameplay rassurantes. Il ne suffira pas, comme on le craignait, de tirer dans tout ce qui bouge, comme dans un vulgaire shoot. Non, il faudra doser sa violence pour parvenir à ses fins.

La main noire

Le système, baptisé Blackhand Control, permettra de faire usage de la force de manière à soutirer des infos à la concurrence ou asseoir votre réputation de caïd. L'univers présentera d'ailleurs un côté persistant qui permettra à vos adversaires de se souvenir de vos actions. Quatre familles s'opposeront à la mythique smala Corleone, dans laquelle évoluera votre personnage et le titre devrait être un mélange de baston et de diplomatie. Ça risque de manquer un peu de subtilité mais, en même temps, le jeu nous relatera les déboires de la Mafia, pas celles des Nations Unies.

Yavin



Les poursuites en caisses sont prévues, mais elles n'étoient pos implémentées dans la version alpha qui nous a été montrée.

Commandos Strike Force



Chouette alors, comme à la fête faraine !



près des mois de réflexion sur l'avenir de la série – un peu partie en vrille avec le troisième volet - les développeurs de Pyro Studios ont beaucoup, beaucoup réfléchi et ont trouvé une idée d'une audace à vous envoyer valser hors de votre chaise : réaliser un FPS dans l'univers de Commandos. Super original, hein? Bon, bien sûr, on profitera ici des quelques ingrédients-clés responsables du succès de la série afin de ne pas trop s'y perdre. Le jeu s'oriente toujours sur une base action/infiltration et nous permettra d'alterner entre trois personnages aux capacités fort différentes (béret vert, tireur d'élite et espion). Jusque-là tout part comme sur des roulettes et on retrouve bien l'esprit « Commandos » malgré la frustrante disparition d'une bonne moitié des combattants. Mais quand Eidos nous promet une aventure non linéaire, nous on y a plutôt vu un jeu très dirigiste dans lequel les scénarios imposent au joueur une solution unique. Face à un groupe d'Allemands qui tente de prendre possession d'un pont stratégique par exemple, on pourra choisir de leur foncer dans le tas ou de les attendre de pied ferme. Pas vraiment ce qu'on pourrait appeler une grande liberté d'action. GEMPE FPS TACTIQUE

Editeur EiDOS INTERACTIVE

DeveloppeurPyro Studios/Espagne

Sortie prévue ÉTÉ 2005



Contrairement aux opparences, il n'y ouro pos de sexe dons le jeu.

Alors ce Commandos-là sera-t-il définitivement celui de trop ou une excellente surprise ? La réponse lors du test.

Yavin

Scarface The World Is Yours

ous avez aimé le film et sa narration subtile de la chute d'un gangster? Vous allez détester le jeu. Celui-ci prend place dans un monde parallèle où Tony Montana ne se ferait pas défoncer le buffet à la fin et où il poursuivrait sa vie pépère de trafiquant de poudre de perlimpinpin. Sur cette base, les Canadiens de Radical nous ont pondu ce qui ressemble à s'y méprendre à un savant rejeton de GTA, voire carrément de Driver.



«Jeveux mourir vite...» © Tony Montana

Globalement, le titre en reprend en tout cas les points forts : une série de missions (poursuite, dégommage et autres truanderies) et un univers ouvert. Le gameplay a l'air de tenir la route, mais on se gardera d'émettre un jugement définitif, le monsieur qui avait le paddle n'a pas voulu nous laisser jouer. Sinon, effectivement, ca l'air plutôt joli, mais ça reste finalement dans la moyenne. Vu que GTA San Andreas sort ce mois-ci et qu'on espère toujours un patch qui sauvera la mise de Boiling Point, la concurrence risque d'être rude. Oh, je n'ai pas dit que ça n'allait pas être bien. Mais en l'état actuel, c'est encore un peu tôt pour savoir s'il ne finira pas au fond d'un trou, comme son héros.

Faskil

pas que le boulot dans la vie.





O.K., y'a un peu de recul, mais je vais m'y faire.

Vanguard Saga of Heroes

vec son équipe hétéroclite composée de vieux briscards du MMO ayant travaillé sur Everquest, Anarchy Online et bien d'autres titres, Vanguard s'annonce comme un produit clairement orienté hardcore gamers. Ici pas de simplification à outrance : le scénario est long et compliqué, le monde riche en légendes (il suffit de cliquer sur « Lore » sur le site officiel www.vanguardsoh.com pour voir le gros travail d'écriture qui a été fait) et le gameplay orienté groupe à 200 %. L'équipe que j'ai rencontrée n'a rien contre le grand public mais semble simplement penser que les joueurs passionnés sont des clients plus fidèles... Et ces derniers seront servis : affrontements faisant la part belle aux combos de sorts, PvP sur des serveurs dédiés, crafting risqué et nécessitant de la concentration (rien que cet aspect du jeu mériterait quatre pages), gestion des ressources totalement novatrice (abattre un arbre est une aventure, s'il est très gros, amenez des amis avec vous...). Le pari de Sigil est de retranscrire un environnement crédible, quelles que soient les actions de votre avatar. En vous faisant bien sentir



On ne voit pas bien comme ça, mais le moteur 3D gère 7 couches de vêtements sur les personnages.

qu'il ne faut pas faire n'importe quoi : la pénalité de mort pourrait être assez violente... Malgré un moteur 3D très efficace (une version customisée de l'Unreal Engine), les décors restent bien vides dans cette version alpha mais les personnages bénéficient en revanche du même excellent rendu que ceux de Lineage Π (moteur basé sur la même technologie). Nous reviendrons rapidement sur ce titre prometteur

Genre MMORPG

Éditeur

Développeur Online/États-Unis

Sortie prévue PRINTEMPS 2006



qui devrait être le premier MMO de cette génération à remplacer les instances par des quêtes dynamiques, ce qui permettra aux groupes d'aventuriers de se croiser sans se gêner.

Caféine

Stargate SG-1 The Alliance

h un jeu à licence, oh tiré d'une série télé, voilà de quoi angoisser le joueur averti quand on sait que l'essentiel du budget d'une production de ce type est généralement englouti dans l'achat des droits. Quand bien même ce constat s'avèrerait souvent vrai, il faut bien



Mais... qu'est-ce que c'est que ce truc ?

reconnaître que depuis Riddick, on a plutôt envie d'y croire. Surtout que le petit Stargate ne semble pas déplaisant au premier abord. Alors, certes, il s'agira encore - d'un FPS, mais dans l'esprit de la série, on y combattra en escouades avec soit trois autres membres gérés par l'I.A., soit d'autres joueurs nettement plus humains, en coopératif. Chaque membre dispose de ses propres compétences et les missions devraient parfois privilégier la ruse sur l'action brutale. Question environnements, pas de surprise, on gambadera entre divers mondes extraterrestres afin de rétablir la paix et l'ordre un peu partout. Si on ajoute la possibilité de prendre le contrôle de véhicules, on peut affirmer sans trop s'avancer que le jeu a toutes les chances de ravir les aficionados de la série. Reste aux développeurs à corriger une animation de persos un peu poussive et ça pourrait bien convaincre tous les autres.

Yavin

Eh oul, même chez les E.T. on s'éclate en soirée disco.

Genre

FPS TACTION

Éditeur

Développeur Perception/Australie

Sortie prévue





Gothic 3



Oui oui, le mot que vous cherchez c'est « beau ».

e moins que l'on puisse dire c'est que si ce Gothic est un troisième volet, les deux précédents n'ont pas fait beaucoup parler d'eux. Le premier épisode n'avait pas été distribué en France, le suivant s'était vu entaché de sérieuses lacunes (combats fouillis, graphismes à la ramasse), on pouvait donc s'inquiéter de voir donner suite à ces RPG, pourtant assez riches. Seulement voilà, il suffit de voir cette suite tourner dix secondes pour avoir envie de s'y plonger tant ça semble joli, avec des architectures bien faites et une végétation touffue. Dans la continuité de ses prédécesseurs,

Genre RPG

Éditeur Jowood

Développeur PIRANHA BYTES/ALLEMAGNE

> Sortie prévue 1" TRIMESTRE 2006



Ils sont bizarres, leurs orcs.

Gothic 3 nous conte l'histoire de méchants orcs cherchant à trucider en tout petits morceaux les gentils humains (oui, c'est une manie) au sein d'une aventure pleine de rencontres avec des personnages plus bavards que des avocats en pleine plaidoirie. Il est un peu tôt pour se prononcer sur un jeu censé sortir début 2006, mais avec ses dizaines de sorts, autant de créatures hostiles et un univers gigantesque, Gothic 3 pourrait bien séduire les nombreux amateurs du genre en cette période de grande disette des RPG solo.

Yavin



Geure A GUERRE N'EST PAS FINIE

Éditeur

Développeur RELIC ENTERTAINMENT/CANADA

Sortie prévue



Contrairement à la concurrence, pas de mode FPS prévu.



Ah, ben, ça tombe bien : ils sont déjà dans un cimetière.

Company of Heroes

gros calibre du moment, l'extension pour Warhammer 40k, les gens de Relic planchent également sur un autre RTS. Ayant pour cadre la Seconde Guerre mondiale, il... euh... mais revenez! Non, non, vous allez voir, c'est bien. Bénéficiant du tout nouveau moteur Essence, Company of Heroes se veut être un RTS immersif, un peu à l'instar de son aîné avec des Orcs. Sauf qu'ici, ce sera plutôt une autre race de monstres que vous affronterez, des méchants nazis en l'occurrence. Vous incarnerez la Compagnie Abe et suivrez son parcours explosif à travers les lignes ennemies.

lors qu'ils peaufinent encore leur autre

Quoi de neuf, mon Général?

Au rang des innovations, on notera la présence d'un vrai moteur physique... ah ben, non, ça tout le monde le fait maintenant. On pourra zoomer comme des fous jusqu'à voir les poils de barbe de nos soldats... O.K., ça aussi, déjà fait. Bon, ben il ne nous reste que la promesse d'une I.A. qui va

tout déchirer et être tellement intelligente qu'elle pourra elle-même contrôler vos troupes et les faire s'adapter au terrain. Histoire de ne pas se retrouver avec des bidasses qui agitent fièrement les bras en plein dans l'axe d'un Panzer. Si pour une fois, ça pouvait être vrai.

Comme dans la vraie vie

Allez, j'arrête de faire le sceptique, parlons des bons points du jeu. Déjà, ça a de la gueule, y'a pas à discuter. Imaginez le même souci du détail de l'animation que dans WH40K et transposez tout ça en 39-45, c'est bluffant. Ensuite, le niveau de réalisme est assez poussé. Inutile d'attaquer les tanks à coup de mitraille, ça ne réussira qu'à leur griffer la carrosserie. Les décors seront entièrement destructibles et l'on pourra même s'en servir pour s'y mettre à couvert, si c'est pas génial. Bien sûr, il y aura également du multi (jusqu'à 8), mais les développeurs ont insisté sur le fait que l'expérience sera avant tout solo, avec de jolies cinématiques pour raconter une vraie histoire. En même temps, c'est pas comme sì on la connaissait pas déjà un peu... Mais si le produit final est à la hauteur de ce que cette première vision promet, on veut bien la revivre comme ça. Faskil



Si, si, c'est beau comme ça.

es adaptations de films en jeux vidéo ont rarement bonne presse. Du reste, je me suis rendu à la présentation de King Kong sans grand enthousiasme. Erreur. Une baffe prise par surprise fait toujours plus mal... Montré dans une version « jouable » sur Xbox, le début de la démo laisse présager un FPS un peu particulier : le héros (Jack Driscoll) est attaché et va finir en apéricube pour singe géant. C'est beau, sans plus (on est sur Xbox, ça n'aide pas) et classique : vos amis arrivent pour vous détacher alors que King Kong vient de trouver l'amour de sa vie et repart dans sa jungle avec. Une jeune fille en détresse à sauver au programme, certes, mais il faut commencer par rester en vie : les indigènes n'aiment pas trop qu'on leur pique leurs offrandes. Rapidement, on comprend la première originalité de ce titre : pas d'inventaire loufoque à la Quake. Votre bonhomme ne peut manier qu'une arme à la fois, ce qui oblige à bien préparer ses attaques.

L'art de ranger ses armes

Exemple des implications de cette gestion sur le gameplay: vous voulez tirer au pistolet sur des ptérodactyles – oui, les dinosaures de toutes tailles sont de la partie – mais vous avez ramassé un javelot juste avant. En prime vous êtes coincé sur un radeau ballotté sur une rivière déchaînée. Pas de panique: plantez le javelot devant vous, dégainez votre arme, faites le ménage et n'oubliez pas de reprendre le javelot, il va servir. Dans les phases plus musclées,

King Kong

GENTE ACTION POLUE

> **Éditeur** Libisoft

Développeur Ubisoft Montréal/Canada

Sortie prévue Fin 2005



C'est peut-être pas le moment de tourner Histoires Naturelles les mecs, non ?

il faudra donc anticiper et ramener tout ce qui peut servir vers un camp de base de fortune pour ne pas se retrouver démuni. Autre point original : aucune interface à l'horizon. Quand vous êtes touché, l'écran devient rouge, le son est déformé. Si vous êtes encore frappé avant d'avoir récupéré, c'est la mort assurée. La présentation continue et chaque séquence apporte sont lot d'idées : il est possible de mettre le feu à certaines zones pour ralentir la poursuite d'un gros T-Rex qui ferait bien de vous son quatre heures. Tirer sur cette bestiole avec votre mitrailleuse de pacotille est totalement inefficace et on se retrouve à courir pour sauver sa peau la plupart du temps.

King of the monatera

Frustré de devoir battre en retraite en permanence ? Ça va s'arranger, car la grosse surprise c'est que Michel Ancel (Rayman, Beyond Good&Evil) a décidé de donner la possibilité au joueur d'incarner King Kong himself. Et là, changement d'ambiance. La violence des combats qui opposent le roi des singes aux plus agressifs des dinos est parfaitement retranscrite :



Michel Ancel et Xavier Poix font les malins. En même temps ils peuvent, King Kong a bien surpris son monde...

effets de flou quand les bestioles hurlent, chocs destructeurs des corps sur la pierre, tout y passe. King Kong achève ses ennemis de différentes manières (j'ai un petit faible pour l'écartement de mâchoires façon « dites 33 » sadique), peut courir le long des parois pleines de lianes, balance ses tonnes de muscles avec grâce d'une branche géante à l'autre. Les 15 à 20 heures de jeu promises risquent de nous scotcher à l'écran, surtout si on extrapole un peu. Après tout, King Kong vient bien mettre de l'ambiance en ville non ?

Caféine



Il est ridicule ce pistolet. C'est ce que vient de dire le dino en tout cas.





Ah. MAINTENANT nous avons un problème. Un avec



Le gros crabe qui làche des boules d'énergle appartient à la race des Banes. Il a plein de potes et c'est justement eux qu'il faut laminer.

ini les MMO aux mondes étranges et aux créatures originales. Terminé le jeu où les combats alliaient danse, musique et pouvoirs psychiques. Si vous avez rêvé de côtover des licornes improbables aux ailes de papillon (voir numéro 167), il va falloir sombrer dans les substances illicites, j'en ai peur. Car la version E3 2005 de TR n'a plus grand-chose à voir avec les prototypes montrés précédemment. Richard Garriott (Lord British pour les fans d'Ultima, producteur exécutif sur TR) a fait le ménage dans l'équipe de développement et a tout recentré sur un univers plus « classique », qui ne dépaysera pas trop les joueurs. Les puristes en attente de nouveautés râleront sans doute, mais vu les difficultés que connaissent les produits « différents » comme Ryzom pour séduire les masses, on peut comprendre que NCsoft joue la sécurité.

Réflexes et statistiques

À la tête de la nouvelle équipe, on trouve Starr Long, qui n'est pas un inconnu des joueurs PC, vu qu'il a travaillé sur Wing Commander III, Privateer, Ultima VIII et Ultima Online. La trame de base reste le combat des humains contre des races aliens mais le gameplay n'a plus rien à voir : on est maintenant face à une sorte de jeu d'action où l'on dirige des personnages en armure équipés jusqu'aux dents pour bouter les petits gris hors de notre dimension. Ajoutez à cela des extraterrestres bienveillants qui saupoudreront nos guerriers de pouvoirs paranormaux et vous aurez une idée du feu d'artifice qui est au programme. On dirige son personnage et sa visée manuellement, comme dans un jeu d'action, mais vos réflexes de roi de Quake 3 ne suffiront plus puisque, comme dans un RPG classique. ce sont les stats de votre avatar qui détermineront les dégâts occasionnés (Auto Assault fonctionne sur le même principe).

Genre ACTION MMORPO

> **Éditeur** NCsoft

DéveloppeurDestination
Games/États-Unis

Sortie prévue PRINTEMPS 2006



Tabula Rasa n'a pas à rougir devant la concurrence, son moteur 3D est largement à la hauteur.



Les guerriers allens ne sont pas tous monstrueux. Certains sont juste très gros avec une très mauvaise haleine.

Tabula Rasa



Tout n'est pas perdu

TR garde heureusement quelques bonnes idées de ses précédentes versions, comme la téléportation : une fois certains points découverts sur la carte, il est possible de naviguer de l'un à l'autre sans refaire le trajet à pied. Il est aussi possible de sauvegarder l'état de son avatar à différents points de son évolution. Du coup, si vous n'aimez pas la spécialisation que vous lui avez choisie, d'un clic vous revenez à une étape précédente pour tenter autre chose. Techniquement, TR s'annonce magnifique avec un moteur 3D de très bonne qualité, une bande son haut de gamme signée Chris Vrenna et un système de communication vocale intégré. L'action promet d'être intense (les aliens tombent littéralement du ciel sans arrêt, expédiés depuis leurs stations orbitales) mais la question sur l'intérêt du gameplay à moyen et long termes reste entière. Début de réponse peut-être en fin d'année si NCsoft se décide à faire un beta-test sur ce produit.



Civilization IV

Genre Jeu Culte

Éditeur 2K GAMES

Développeur FIRAXIS/ÉTATS-UNIS

Sortie prévue 4º TRIMESTRE 2005



Une bonne vue d'ensemble...

uatre ans, oui quatre ans déjà nous séparent du troisième volet de « Civ » (je peux t'appeler Civ?). Oui, ça passe incroyablement vite sauf pour le fanatique féru de colonisation qui trépigne d'une fébrile impatience depuis plusieurs années. Une longue attente en passe d'être récompensée par un quatrième épisode apportant son lot d'innovations. En premier lieu et au risque d'en effrayer quelques-uns : l'apparition de la sacro-sainte 3D. À première vue, ça pourrait sembler totalement confus et pourtant la possibilité de zoomer et son contraire sur la carte permet de bien appréhender l'espace de jeu. Encore plus d'unités, deux leaders possibles pour la plupart des civilisations, un arbre technologique enrichi, une ergonomie générale qu'on nous promet pensée pour que le joueur novice s'y retrouve en deux coups de cuillère à pot, les arguments alléchants ne manquent pas pour convaincre. Ajoutons-y une pincée de multijoueur, une architecture ouverte afin de permettre la réalisation de mods et une vitesse de jeu accrue et l'on obtiendra probablement à nouveau un grand jeu. Dans le cas contraire, on serait vraiment, mais alors vraiment, très surpris.

Yavin

Et une démonstration de la puissance du zoom.



GENTE RAB' DE CARNAGE

Éditeur

Développeur Relic Entertainment/Canada

> Sortie prévue Septembre 2005



Voilà pourquoi j'ai toujours préféré le combat à distance.

Warhammer 40k Dawn of War Winter Assault

ors de l'E3 2004, on avait été tellement bluffé par Dawn of War qu'on piaffait d'impatience à l'idée d'y jouer après en avoir vu trois secondes de vidéo. La suite vous la connaissez, le jeu était tout bonnement excellent malgré une campagne solo finalement un peu maigre. Raison de plus pour lui adjoindre une extension et ce sera bientôt chose faite avec Winter Assault. Essentiellement axé sur le jeu solo, l'add-on inclut une nouvelle race - la Garde Impériale - dotée de tanks puissants et plus à l'aise dans le combat longue distance. Les joueurs plus conservateurs devraient également être ravis puisque leurs races





Ben ça alors, Faskil, qu'est-ce que tu fous là ?

favorites seront chacune enrichies d'une nouvelle unité. Sensibles aux critiques, les développeurs assurent avoir réalisé une campagne bien plus longue que dans le jeu original, ce qui est plus qu'une excellente nouvelle. Les amateurs de multi ne sont pour autant pas oubliés et auront droit à quelques ajouts comme le mode observateur et de nouvelles « victory conditions ». Tout ça semble franchement bien barré et une toute petite voix nous murmure qu'il pourrait s'agir là de la première extension d'une longue série. On a vraiment hâte d'y jouer.

Yavin

Éditeur **LUCASARTS ENTERTAINMENT**

Développeur PETROGLYPH/ÉTATS-UNIS

Sortie prévue IL Y A LONGTEMPS, DANS UNE GALAXIE LOINTAINE,

MAIS PLUTÔT 2006

Star Wars Empire at War

on, n'insistez pas, je ne vous parlerai pas d'Episode III. Je ne vous dirai pas à quel point c'était un nanard sans nom qui ne méritait même pas le titre film. Noooooooooooo, je ne veux pas polémiquer. En revanche, je veux bien vous glisser quelques mots sur Empire at War, le futur RTS de LucasArts qui utilisera la licence de la saga de Tonton George. On avait déjà eu l'occasion de s'entretenir avec les développeurs dans un précédent Joystick, mais là, on a pu voir leur jouet tourner. Et ça part plutôt bien...

Han Solo devra tirer lepremier

Globalement, sur la surface des planètes, c'est comme votre bon vieux RTS des familles.

HACK'N'SLASH

Stratégiquement, ça n'a pas l'air d'être une révolution du genre, mais le jeu tire parti des standards en la matière, on ne devrait donc pas être déçus. On pourra même prendre le contrôle de Darth Vader, pour lui faire faire plein de trucs idiots avec la Force. Dans l'espace, c'est un peu du Homeworld en multi sur huit machines. Mais seul. Tout cela est déjà bien prometteur et quand on sait que le titre n'est prévu que pour l'an prochain, on n'a aucun doute sur son potentiel. Ah, malgré tout, une question subsiste : on ne sait pas encore si, comme dans les prairies verdoyantes d'Episode II, on pourra contrôler Anakin chevauchant une couille géante. Ce serait cool.

Là, je viens de faire un « frein à main » avec un destrayer stellaire. Je suis une brute.



Là, vaus paurriez par exemple appeler des Ewaks à la rescausse. Mais ne vaus sentez pas abligé, hein...





Titan Quest

Éditeur en vue 3D avec du bon monstre dedans. Vous THQ « slasherez » à l'envi dans l'univers de la Grèce Développeur Antique, avec son lot de magie et de choses merveilleuses. Et si vous avez le temps, vous NTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS essayerez aussi de renvoyer d'où ils viennent Sortie prévue 2006 les vilains dieux qui vous cherchent misère. Les Titans, justement. Comme dans le titre, c'est bien vous suivez.

DEA PROMEASES, ENCORE DES PROMESSES

Pour ce qu'on en a vu, c'est plutôt joli, ça bouge bien, mais ça reste quand même ultra répétitif. Vous aurez le choix entre plusieurs « mini-classes » de persos, que vous pourrez combiner à l'envi pour pouvoir faire un guerrier qui lance quand même des éclairs cools. On pourra avoir des pets, ça se fait beaucoup en ce moment, et on nous promet aussi du multi en coopératif. « Promet », j'ai dit. Souriez pas, c'est pas forcément bon signe. Pour en être sûr, il faudra attendre de pouvoir tester ça sur la longueur. Ça a l'air engageant, mais je ne miserais pas encore dessus.

On paurra faire san marché paur vendre au acheter du matas.



Des baules de feu qui pautrent.



éalisant sans doute qu'il y avait un marché à prendre vite fait avant l'arrivée fort probable d'un Diablo III qui devrait tout bouffer, THQ présentait son nouveau Action RPG



Age of Conan Hyborian Adventures

algré une démo émaillée de trois crashs sans pitié (version alpha oblige), j'ai pu voir que Age of Conan avait bien progressé depuis le reportage de Fumble.

Le monde d'Hyboria devrait être retranscrit avec fidélité et le mix RPG solo/jeu online massivement multijoueur pour les persos de haut

Embrouiller un gorde n'est JAMAIS une bonne idée.

niveau semble une excellente idée. En gros, vous allez choisir votre classe comme d'habitude (parmi 4 : prêtre, guerrier, voleur et mage), faire vos 20 premiers niveaux (environ 15 heures de jeu) en suivant une histoire solo totalement scénarisée (avec NPC, etc. comme un RPG offline, le tout écrit par le scénariste de The Longuest Journey, Dreamfall et AO) pour ensuite rentrer dans la partie réellement online du jeu. Funcom promet que cette phase sera du jamais vu, avec du combat évidemment mais aussi de la tactique de groupe puisqu'il devrait être possible de commander les autres joueurs et ainsi organiser de véritables guerres. La perspective d'un siège de place forte avec une armée composée d'humains dociles et de NPC assis à dos de mammouths et chevaux risque de motiver pas mal de généraux en herbe... Le niveau maximum est pour le moment fixé à 80 et sachez que le cycle jour/nuit sera respecté sur Hyboria (une journée passe en 2 heures 30). Techniquement, ce titre oscille pour le moment entre le moyen et le franchement bluffant mais vu qu'il reste un an avant sa sortie, rien d'alarmant de ce côté.

Caféine

GENTE
ACTION RPG ONLINE

Éditeur Funcom

Développeur FUNCOM/SUÈDE

Sortie prévue 1[™] SEMESTRE 2006





Genre

Éditeur NCSOFT

Développeur Cryptic Studios/ États-Unis

Sortie prévue Fin 2005

ini de jouer les gentils héros! Dans CoV, il est temps de designer le super-vilain le plus odieux possible. Catapulté dans un groupe d'îles (Rogue Isles) peuplées de gens d'aussi mauvaise compagnie que vous, le respect se gagne par l'ampleur de vos coups fourrés. Attention, CoV n'est PAS une extension de CoH mais bien un jeu à part entière : nouveau moteur 3D encore plus chatoyant (si si, chatoyant), encore plus de possibilités pour créer son personnage, construction de son QG avec défense et attaque de ces donjons assurées par les joueurs... Cryptic Studios a clairement mis le paquet pour vous faire passer du côté obscur, au risque de fortement concurrencer son premier titre. Une politique qui m'échappe un peu... Si durant les raids sur Paragon City, tous les anciens héros sont du côté obscur de la Force, ça va

City of Villains



Lo conception de super-viloins s'onnonce encore plus fun que celle des héros.

être coton pour équilibrer le jeu... Et je doute que beaucoup de « clients » sautent de joie à l'idée de payer deux abonnements (la décision n'a toujours pas été prise au moment où j'écris ces lignes).

Caféine

Le moteur 3D o connu un gros lifting.



Quond vous concevez votre bose, pensez ò blen préporer l'occueil des visiteurs impromptus. Les tourelles loser sont en plus très décorotives, vous verrez.





Ultimate Spiderman : Rien que pour vair Venom déclencher le chaas, moi j'ai envie d'y jauer.



Matrix: Path of Neo: C'est pramis, cette fois-ci, ce sera la banne adaptation.

hez nos amis d'Activision (dont l'attachée de presse a mystérieusement disparu en plein rendez-vous, j'espère qu'elle va bien), on a pu voir, aux côtés du ténor Quake IV, d'autres petites choses intéressantes mais dont on vous a déjà parlé en long et en large. Call of Duty 2 s'annonce encore plus épique et explosif que son prédécesseur, même si on peut rester sceptique sur les vraies nouveautés (on ne nous a pas montré grand-chose en dehors des trucs qui font beaucoup de bruit). The Movies progresse et Peter se veut rassurant, même s'il a parfois l'air de ne pas savoir non plus où va son jeu (enfin, il fait peut-être semblant, avec lui tout est possible). À part ça, ils avaient aussi plein de jeux avec des super-héros, dont un petit Ultimate Spider-Man tout de cell-shader vêtu et qui m'a fait de l'œil. Chez leurs potes de LucasArts, curieusement installés de l'autre côté du salon (merci les gars), on a également pu jeter un œil sur Star Wars Battlefront 2. Pas grand-chose de neuf depuis notre dernier papier, on a pu le voir tourner, on n'est toujours pas rassurés. Et le nouvel add-on pour Star Wars Galaxies, Cyd vous en parlera mieux que moi. Passage chez Atari, où l'on pouvait s'essayer à deux niveaux PS2 du prochain titre inspiré de la juteuse licence Matrix: Path of Neo. Un beat'em-all plutôt mal barré, pour être tout à fait honnête. Les combats avec de nombreux ennemis essayent de retranscrire l'action des films mais l'animation n'est pas au niveau pour avoir un feeling de puissance. Allez, ne désespérez pas, ne jetez pas vos impers noirs, ils vont bien finir par en réussir un. On a aussi pu jeter un œil sur Test Drive Unlimited mais vu qu'ils ne savent pas encore si ça va sortir sur autre chose qu'une Xbox 360, on ne va pas mettre Yavin dans tous ses états sur une fausse alerte. C'est qu'il est sensible, le petit. On nous a aussi rassurés sur le sort de Fahrenheit: il se termine, là, il finit un ou deux

L'E3 en vrac Parce qu'on n'a plus la place

REVENEZ, REVENEZ, C'EST PAS FINI! NON, PARCE QUE LES MAUVAISES LANGUES AVAIENT BEAU NOUS MATRAQUER QUE CE SERAIT UN E3 TOUT ENTIER DÉVOLU AUX CONSOLES, ON A QUAND MÊME FINALEMENT TROUVÉ DU BISCUIT POUR NOS MACHINES AUSSI. EN DEHORS DES TITRES QUI NOUS ONT MARQUÉS, DONT ON VOUS A LARGEMENT ABREUVÉS AU FIL DES PRÉCÉDENTES PAGES. IL Y A AUSSI D'AUTRES CHOSES À VOIR, OU À REVOIR, ET ON S'EN VOUDRAIT DE NE PAS AU MOINS LES MENTIONNER.



Just Cause : Pas encore de scénaria, mais le mateur 3D et l'enthousiasme des développeurs font déjà envie.



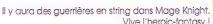
Heroes af Might & Magic V: Oui, aui, c'est beau, mais an veut y Jouer maintenant.

trucs et hop, il va rejoindre les rayons des vendeurs. Bien bien. Il serait temps. On a un test à faire, nous. On ne voudrait pas le voir en vente avant qu'on ait pu y jouer, non plus. Ce serait suspect. Et pour finir, au dessert, il y avait du Tycoon: New York City, stratégie à la Sim City, et du add-on aquatique pour Rollercoaster Tycoon 3 (Soaked!), dont C_Wiz doit déjà se réjouir.

Bon, maintenant, reste plus qu'à lui coller du gameplay

Un petit saut chez Eidos, réfugiés au calme (les veinards), pour y voir le moteur d'un projet de GTA-like, baptisé Just Cause. Alors, c'est un peu comme avec Alan Wake, mais en un poil moins enthousiaste: on tombe sous le charme du moteur, de tout ce qu'on peut faire avec, modifier le climat, le jour, la nuit, évoluer dans une pléthore de véhicules terrestres, marins, aériens... La liste des possibilités est longue, sauf que pour le moment, c'est juste une démo technique dans laquelle il ne se passe pas grand-chose. Mais on va garder un œil dessus... Leur dernier produit, 25 To Life, ne nous a en revanche pas fait lever plus d'un sourcil. C'est du shoot avec des vilains streums, circulez. On vous dira s'il y a quelque chose à voir.

Chez Ubisoft, en dehors des mastodontes déjà vus, on a passé un peu de temps sur Heroes of Might & Magic V qui a l'air bien joli mais qu'il serait malvenu de déjà juger sur quelques minutes passées avec le jeu. Bien entendu, on a eu droit à une démo de notre Colonel adoré pour Brother in Arms: Earned in Blood, l'add-on qui n'en sera pas un de son digne prédécesseur. On pourra revivre l'aventure du premier volet dans la peau d'un autre membre de l'équipe. Ça alors, Gearbox nous refait le coup de Half-Life: Blue Shift. Il y avait aussi du Ghost Recon 3, fort joli, et du Prince of Persia 3





L'apparition des « bus » dans EQII (ici sous la forme de tapis volants) ravira ceux qui sont allergiques au trekking.



Sympa sans plus, c'est ce qui vient à l'esprit quand on regarde la démo de The Roots.



mais lui, Bishop vous en contait déjà tout le bien qu'on pouvait en dire dans un précédent numéro, rien de neuf à signaler.

Appeau à journalistes

Au détour d'un couloir, en cherchant un raccourci que jamais je ne trouvai, je fis escale au stand Hip Interactive et ça n'avait rien à voir avec le fait que deux playmates s'y baladaient en permanence. Non, je vous assure. J'en ai aussi profité pour ignorer leur add-on pour Playboy: The Mansion -Party Pack et foncer voir Call of Cthulhu: Destiny's End. Alors, une fois encore, ça a l'air d'être un petit clone de Resident Evil mais moi, les survival horrors pour rendre hommage à l'univers de Lovecraft, j'y crois pas. Sans ça, ça a l'air rigolo avec des Grands Anciens à dégommer dans tous les sens. Dans la même veine, le titre sponsorisé par Romero, City of the Dead, sera un survival-massacre de zombies en bonne et due forme, avec des petits bonus comme l'intégration d'un mode où il faudra causer un max de dégâts au sein d'une map donnée, comme le mode « crash » de BurnOut pour ceux qui connaissent.

Chez Cenega, l'accent était mis sur UFO: Aftershock, qui reste un titre assez laid, avouons-le, mais qui à force d'ajouts pourrait bien finir par dépasser le premier épisode de la série lancée par Microprose. Il paraît même que l'environnement est destructible, ce qui en termes de tactique est un plus appréciable. Mélange d'action/aventure et de RPG, The Roots vous fera découvrir les 24 régions de Lorath, discuter avec 120 NPC et je vous épargne le reste des chiffres du communiqué de presse parce que je vous aime : on a affaire à un titre dont les graphismes sont malheureusement un peu désuets et dont le système de combat rappelle un vieux Final Fantasy. Bon courage pour se faire une place sur les linéaires lors de la sortie.

Beaucoup plus impressionnante, l'extension

Desert of Flames pour Everquest II: SOE semble
prendre très au sérieux son nouveau statut de
challenger et a implémenté un paquet de
nouveautés dans son MMO phare. Les personnages



EQII est un des rares MMO à motiver ses fans pour l'achat d'une nouvelle carte graphique.





sont maintenant capables d'escalader certaines zones, des emotes avec voix font leur apparition, tout comme des coffres de guildes. Plus impressionnant encore, des arènes sont disponibles et il est possible d'y combattre en prenant l'apparence d'une créature de son choix : le PvP s'installe définitivement dans EQII et il s'annonce assez fun. Au total, ce sont 12 zones et 40 nouvelles créatures qui débarquent, ce qui permettra de monter son avatar jusqu'au level 60. Visuellement c'est toujours aussi impressionnant, les animations de montures sont largement les meilleures du genre et le look général des graphismes est encore plus coloré (ambiance 1001 nuits oblige). Disponible mi-septembre pour environ 30 dollars, cette extension devrait relancer EQII dans sa guerre contre WoW.

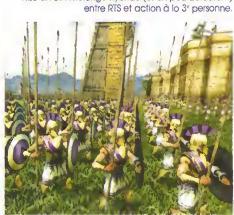


Totol Overdose : Pas très joli, mais plutôt drôle. On ne peut pas tout avoir.

Lerègne de la version alpha

Namco confirme sa volonté d'éditer des titres de qualité sur PC. En plus de Hellgate : London, une cargaison de titres intéressants est en développement. La plupart viennent de rentrer en production, il est donc un peu tôt pour donner un avis, Mage Knight Apocalypse (prévu pour mi-2006) sera un titre action/RPG: après avoir choisi votre perso parmi les cinq classes proposées, vous pourrez participer à différentes aventures à cinq en mode coopératif. Si ça se passe mal, vous pourrez même vous venger en mode versus. Point fort du titre, les nombreux sorts à utiliser sous forme de combos, avec en tête de liste le lancé de nain explosif. Le RTS Warhammer est encore moins avancé mais les prémices du moteur graphique sont de très bon augure. Développée par l'équipe de Synergy Interactive (qui a réalisé Armies of Exigo sous le nom de Black Hole Games), la démo technique montrait une bataille entre une armée de gobelins et un groupe de guerriers du chaos. En zoomant il est possible de voir les détails des armures de plate de ces derniers alors que la







UFO Aftershock moins oride que ses précédents épisodes ? Pas sûr...

vue globale affiche des batailles qui rappellent les plans d'ensemble d'un Seigneur des Anneaux. Classieux, reste à voir si le jeu sera digne d'intérêt. Déception par contre chez Midway, même en ce qui concerne la présentation d'UT2K7: trop courte, composée aux 2/3 d'une rétrospective soporifique de la saga et pour le tiers restant, d'une démo assez molle du gameplay sans le moindre commentaire. Le reste était à l'avenant: Rise & Fall (mélange étrange et peu convaincant entre action et RTS) et The Suffering: Ties That Bind (action-horreur qui ne nous a pas fait frissonner, sauf peut-être un peu de honte) semblent bien mal partis pour exploser les scores. Bouh, vite, allons voir ailleurs.

Ah, j'allais les oublier...

Du côté de 2KGames, par exemple, où l'on pouvait admirer ce bon vieux bourrin de Serious Sam II. Mais comme Bishop va aller le voir de plus près, on ne s'y attardera pas davantage. On a aussi murmuré que Fallout 3 faisait son show quelque part sur le salon, mais en dehors d'un logo trônant fièrement sur le stand Bethesda, on n'a rien pu voir. Ça ne va pas calmer les nerfs des fans qui trépignent d'une impatience qu'on partage volontiers. Chez Electronic Arts, encore tout émus par la présentation de Spore, on a essayé de garder la tête froide pour découvrir en toute sérénité les premières images de leurs titres estampillés « next-gen ». Need For Speed Most Wanted nous a notamment mis une bonne claque, lorsqu'on a réalisé après cinq minutes d'images à tomber par terre que, non, ce n'était pas la cinématique d'intro. En plus, ils nous ont remis ces fourbes de flics, on va pouvoir de nouveau exploser les limitations de vitesse juste pour les énerver. Et ça, on aime. On nous a également annoncé un FIFA 2006, développé sur de toutes nouvelles bases, pour mieux correspondre à son nouveau statut de « challenger » face au PES 4 de Konami. Mais tout cela est encore bien secret, on vous en reparlera dès qu'ils nous ouvriront les portes



Dans Serious Sam II, on pourra apparemment buter du clown. Une excellente nouvelle pour l'humanité.



Need For Speed Most Wanted: Nous aussi, depuis au'on l'a vu, on le want most.



Call of Cthulhu ; Destiny's End, du gros dégommage de monstres dans l'univers de Lovecraft ? Moi j'ai toujours un peu de mal...



City of the Dead : Y'a pas de doute, on est bien dans l'esprit dérangé de Romero (George, pas l'autre).

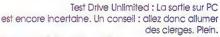
de leurs studios. Allez, c'est pas le moment de craquer, on a presque fini. Chez SCi, aux côtés d'un Battlestations: Midway qui ne nous a arraché qu'un « mmm mmm » distrait (vu que Bishop nous avait déjà tout dit), on a aussi pu jeter un œil sur Total Overdose, FPS dans un univers déjanté qui n'est pas sans rappeler celui de « Desperado », le film. Toujours « MMM MMM », mais en lettres capitales cette fois, pour nuancer.

J'ai mal aux pieds

Fin du marathon et passage chez SEGA pour découvrir quelques images de l'extension de Rome: Total War, sous-titré Barbarian Invasion et surtout une présentation de « concepts » sur lesquels ils bossent actuellement en prévision de l'arrivée imminente des nouvelles consoles. Et je ne vous cacherai pas que si le futur Sonic fait tous les trucs rigolos gu'on a pu voir dans cette démo, je serai pour une fois ravi de voir débarquer un portage PC. Je serais même presque prêt à me sacrifier pour le test. C'est d'ailleurs, paradoxalement, la principale info à retenir de ce salon : l'arrivée imminente des machines « next-gen » va sans aucun doute profiter aux PC. Jusqu'ici handicapées par les aléas du développement multi-plates-formes (graphismes surannés, aires de jeu ridiculement petites et j'en passe), les specs impressionnantes de ces consoles devraient normalement tirer la qualité générale vers le haut. Enfin, on l'espère. De toute façon, ça ne coûte rien de rêver un peu.

Caféine & Faskil











Les combats de robats fant taujours recette et Exteel espère en tirer parti.



Tiens, il n'y a pas que des vaitures dans Auto Assault?



Imperator vous placera dans un monde alternatif intéressant où les empires romain et maya ne se sont iamais effondrés.

Les guerres fratricides des MMO

n vous prévient depuis de nombreux mois: la vaque des jeux massivement multijoueur n'en est qu'à ses débuts. Maintenant que les éditeurs savent le genre profitable, ils essayent de segmenter le marché : MMO pour les hardcore gamers, pour les joueurs du dimanche, pour la ménagère de moins de 50 ans, pour les gamines de 11 ans, etc. À ce titre, les Asiatiques sont beaucoup plus agressifs. Les développeurs américains restent pour le moment sur le segment classique des joueurs aguerris, avec parfois des incartades réussies sur les marchés plus larges. Mais là où City of Heroes a réussi un joli coup, World of Warcraft a tout enterré sur son passage. Et quand on connaît la durée de vie d'un MMO et à quel point il est quasi impossible pour un joueur d'en suivre deux ou trois à la fois, la saturation du marché risque d'arriver plus vite que prévu. Si on prend le cas de l'Europe, WoW et Everquest II se partagent le gros du gâteau, ne laissant que des miettes à des titres comme DAoC, Ryzom, CoH, FFXI, ou Lineage II (qui détient cela dit 25 % du marché mondial, loin devant les 18 % de WoW). Pourtant, des produits comme Anarchy ou Eve Online survivent plutôt bien avec un nombre d'abonnés réduit grâce à un business model adapté. Mais avec la liste (même pas exhaustive j'en ai peur) de ce qui arrive, la valse des parts de marché ne fait que commencer...



Turbine n'a pas perdu la main en matière de mateurs 3D, celui de LOTRO s'annance très bien.

Faite A VOA je UX

Pas moins de 25 produits sont en développement actuellement, sans compter les MMO asiatiques plus obscurs. Autant dire qu'il n'v aura pas de place pour tout le monde, loin de là. NCsoft, en sa qualité de poids lourd du MMO (50% du marché mondial rien qu'avec Lineage I et II si on en croit mmogchart.com), présentait six produits ou extensions. Lineage II connaît un succès grandissant, surtout depuis l'arrivée de l'extension gratuite Chronicles 3, et Cyd vous tiendra informés des évolutions de ce titre. GuildWars disposera également bientôt de nombreuses améliorations comme la possibilité de regarder les matches les plus importants, de nouvelles zones, etc. Mais comme prévu, les plus grosses extensions auront la forme de packs payants, qu' ArenaNet espère sortir au rythme de deux par an. Rien de neuf concernant Auto Assault depuis le reportage de Fumble, mais le début imminent du beta-test nous permettra de vous en dire plus sur ce produit de NetDevil toujours prévu pour l'automne. Petite surprise venant de Corée, Exteel mettra en scène des combats de robots géants créés de toutes pièces par vos petites mains de fans de Gundam. Très orienté action, le but sera non





Loin de la sophistication des dernières productions, Mu Online compte pourtant de nombreux joueurs en Asie,





Grophiquement, Sun est un des jeux les plus réussis en provenonce de Corée et qui ne soit pas de chez NCsoft.

seulement de plomber vos adversaires mais de le faire avec style, de préférence à l'aide d'armes que vous aurez vous-même conçues. Exteel devrait gérer des combats 1vs1 jusqu'aux bastons de 64 joueurs, pas vraiment un MMO donc, ce qui change un peu chez NCsoft. Quant à City of Villains et Tabula Rasa, vous avez déjà dû lire mes impressions dans les pages précédentes. Chez Mythic Entertainment, on ne fait pas que pleurer en voyant les parts de marché de DAoC baisser. On prépare surtout activement la sortie d'Imperator, qui doit débouler chez nous en fin d'année. Très avancé techniquement, il est pourtant loin d'être révolutionnaire. La gestion des combats est ultra classique, dans la veine d'un Anarchy Online, mais Mythic promet de les rendre plus funs d'ici la sortie. On espère pour eux, surtout qu'avec son thème science-fiction axé PvE, il va rentrer directement en compétition avec Tabula Rasa et AO. Ils développent également un MMO prévu pour 2007, basé sur l'univers du jeu de rôle Warhammer, mais peu d'infos sont disponibles à ce sujet.

Héroïque et fantaisiste

Chez Turbine, on trouve du Dungeons & Dragons Online: Stormreach, édité par Atari et prévu pour la fin d'année. L'impression au bout de cinq minutes de jeu avec ce titre fidèle aux règles de l'édition 3.5 de AD&D est assez simple : ça tiens pour le moment plus du Hack&Slash que du MMO. L'expérience s'accumule uniquement en accomplissant des quêtes et le crafting est aux abonnés absents. On se connecte, on arrive dans la ville de Stormreach, on fait son groupe et hop, téléportation dans le donj' du soir. Pas de monture, pas de marche à pied, pas de perte de temps. Guildwars fait des émules... Trop diabloesque pour séduire les puristes, il reste suffisamment beau et facile d'accès pour avoir sa chance, surtout avec une licence pareille pour l'épauler. Toujours chez Turbine, Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, est maintenant prévu pour début 2006. Lotro, anciennement appelé Middle-Earth Online, est le premier d'une série de jeux si on er





Gads and Heraes: Rame Rising brillero plus par son I.A. que por ses grophismes. Si tout va bien...

croit Turbine. Espérons que ce soient des extensions, l'autoconcurrence de produits à part entière n'étant jamais une bonne idée. La création de personnages permet de choisir sa race parmi celles des elfes, humains, nains et hobbits. Pas de méchants à l'horizon dans un premier temps pour ce jeu fortement instancié: toutes les guêtes d'initiation ainsi que de nombreuses aventures se déroulent en instances et le titre est prévu pour être jouable seul dans de nombreux cas. Où est l'intérêt pour un MMO, je me le demande...

Dana l'ombre de NCAOft

Webzen est une compagnie coréenne qui se développe en suivant le même modèle que NCsoft. Employant quelques 650 personnes actuellement (dont 500 en Corée) et avec huit projets en

développement, la société dispose d'une assise financière qui surprend : 160 millions de dollars de cash. La taille du stand en était une preuve intéressante : c'était l'un des plus grands du hall sud. Normal quand on sait que Webzen a décidé de s'attaquer aux États-Unis cette année, avec l'Europe en ligne de mire pour 2006 (la création d'un bureau sur le vieux continent est prévue). Le PDG de Webzen, Nam Ju Kim, était avant ça chez Mirinae en temps que Lead Designer. Son ancienne société disposait d'un stand tout proche pour présenter Khan, son MMO fer de lance dont Cyd vous reparlera sûrement. La poule aux œufs d'or de Webzen s'appelle Mu Online. Avec la bagatelle de 50 millions de joueurs en Asie et une moyenne de 500 000 joueurs simultanés (chiffres Webzen invérifiables malheureusement), ce titre est maintenant prévu pour les US et l'Europe. Son gameplay et ses graphismes vieillots ne risquent pas de faire fureur ici mais ce n'est qu'un premier pas. Dans les futurs produits, on trouve All Points Bulletin (APB), développé par Real Time Worlds, la société du créateur du GTA originel. On peut d'ailleurs résumer APB à un GTA online, avec d'un côté des joueurs qui joueront les gangs et de l'autre ceux qui vont préférer être chez les flics, le tout à pied ou en voiture. Prévu pour début 2007, on aura le temps de vous en reparler. Encore plus ambitieux, le MMO FPS Huxley n'était malheureusement présent que sous la forme d'une bande annonce. Basé sur l'Unreal Engine 3, le gameplay de ce titre est censé réunir des milliers de joueurs dans un conflit permanent entre les Sapiens et les Alternatives. À la manière de PlanetSide, l'expérience engrangée permettra d'utiliser des véhicules, des armes plus puissantes, etc. H-Studio promet également des attaques de personnages non joueurs, sous la forme d'aliens



Depuis le temps qu'on parle de Dork&Light, on aimeroit bien vair un peu plus de concret côté gameplay.

Malaré ses ambitions modestes, Irth Online ouro du mol ò survivre foce oux ténors.



dans la vidéo présentée. Ce genre de surprise obligera

En s'affrant le Saurce Engine, Twilight War s'assure un rendu 3D de qualité. Mais ses dévelappeurs luttent paur gérer de arandes surfaces de ieu.

les joueurs des deux camps à s'allier le temps de maîtriser la menace. Presque trop beau pour être vrai, Huxley est censé sortir durant l'été 2006. Plus réaliste, Sun se positionne comme un MMO orienté action dans un monde heroic-fantasy classique. Musique réalisée par Howard Shore (Le Seigneur des Anneaux), graphismes 3D très léchés, gameplay ultra facile à prendre en main, Sun réunit tous les ingrédients pour aller chatouiller le grand public lors de sa sortie, fin 2005. Très proche d'un наск&Slash dans sa forme, le joueur a même la possibilité de se faire des sessions de jeu sur mesure, en choisissant une map, le type et le nombre d'ennemis présents ainsi que leur level. Original pour un MMO... Les autres produits prévus sont Wiki et Parfait Station : le premier est à réserver aux plus jeunes tandis que le second s'annonce assez loufoque, plus proche du shoot them up que du MMO. Son style est défini comme un MMO Shooting RPG par Webzen et sa sortie est prévue pour début 2006. Là encore, comptez sur Cyd pour partir rapidement à la pêche aux infos.

Rome à l'honneur

Chez Perpetual Entertainment, on présentait Gods and Heroes: Rome Rising. Supposé être disponible en fin d'année, ce titre est surtout intéressant par son intelligence artificielle qui permet au joueur d'enrôler des NPC pour former des escouades sous ses ordres. Une idée originale qui devrait permettre une approche totalement différente des guêtes selon ses choix d'alliés. Irth Online, concocté par les développeurs de Magic Hat Software, est un MMORPG sans grandes prétentions qui vise surtout les fans d'Ultima Online : PvP hardcore et PvE sans pitié sont au programme. Risk Your Life: Path of the Emperor (RYL) par Gamasoft est déjà disponible en Corée, mais va être distribué aux États-Unis par Planetwide Games dès fin juin. Fortement axé PvP, ce MMO dont le beta-test a connu un certain succès outre-Atlantique bénéficie d'un marketing musclé pour son lancement, avec une compétition entre joueurs dotée d'un million de vrais dollars de prime. Il est même possible de ne pas payer d'abonnement à condition d'accepter de répondre à des questionnaires marketing chaque mois pour

Pirates of the Burning Sea sera beau, c'est une quasi



le compte d'un gros cabinet d'étude. Avec ses graphismes corrects et son gameplay simpliste, RYL a quelques atouts pour se faire une place au soleil. NP Cube et Farlan Entertainment présentaient une fois de plus Dark&Light, dont le moteur graphique est toujours aussi impressionnant. Mais honnêtement, l'absence de donjons et surtout le vide de la plupart des régions commencent à devenir préoccupants. Smiling Gator s'est carrément offert le Source Engine de Half-Life 2 pour son MMO postapocalyptique Twilight War: After the Fall. Les fans de Fallout devraient apprécier l'environnement mais le gameplay est proche du FPS, tout à fait dans la veine de Huxley: combats de véhicules, PvE et PvP, les ingrédients de base de ce genre de titres devraient être réunis.



Malgré san mateur 3D un peu faiblard, Order Online semble trauver san public en Carée.



If y a aura des baleines volantes dans Hero's Journey. Ca ne peut pas être un mauvais jeu. Si ?

Ce jeu est prévu pour 2007, il aura donc du pain sur la planche si Huxley tient ses promesses.

Homon batoo00oo

Attention, bordée de jeux de pirates! Disney Online prépare la sortie de Pirates of the Caribbean Online pour le deuxième trimestre 2006 (en même temps que le deuxième film), Flying Labs Software va pondre Pirates of the Burning Sea (PBS) en fin d'année et Koei prépare pour une date inconnue Uncharted Waters Online. Bon courage les gars... On reviendra particulièrement sur le plus avancé (PBS) dans un prochain numéro. Hero's Journey de Simultronics ne vise rien de moins que la révolution du genre. En vrac, on trouve dans leurs idées la possibilité de grouper quels que soient les niveaux des joueurs, une création de personnage hyper poussée, un début de jeu avec un avatar qui est déjà un héros pour ne pas avoir à tuer des limaces pendant vingt heures, une histoire qui se construit selon vos actions (quêtes dynamiques), etc. Plein de promesses mais rien de visible avant le deuxième trimestre 2006.

La Corée, LE paya du MMO

Si les Américains sont prolifiques côté MMO, que dire des Coréens, dont le marché intérieur représente déjà une formidable mine d'or pour les éditeurs. Voici un récap' des titres qui pourraient arriver en Europe, certains étant déjà jouables gratuitement en version bêta. Wefly Entertainment peaufine



Pas de doutes, Gates ta Heavens est un titre coréen...

activement Order Online dont le client est déjà disponible. Spécificité de ce titre, on y dirige un groupe complet d'avatars, ce qui donne une petite dimension RTS aux combats. Il est même possible d'échanger ses persos entre joueurs. Plus classique et sans grand charme, Gate to Heavens de KDN Smartec propose entre autres de parier sur les combats de joueurs contre joueurs. Amusant. De son côté le Taïwanais Easyfun prépare Holy Beast Online, un MMO aux graphismes colorés où il sera possible de passer d'une forme animale à une forme humaine. Encore ? O.K.! TQ Digital propose déjà trois produits dans le genre MMO: Conquer Online, Monster & Me et Era of Faith.

Comme c'était un peu juste, quatre autres sont en développement : Realm of Magic (plutôt orienté action), Farms Online (dans le style cartoon), Zero (ambiance science-fiction et combats de mechs) et enfin Heroes of Might and Magic Online! Surpris?

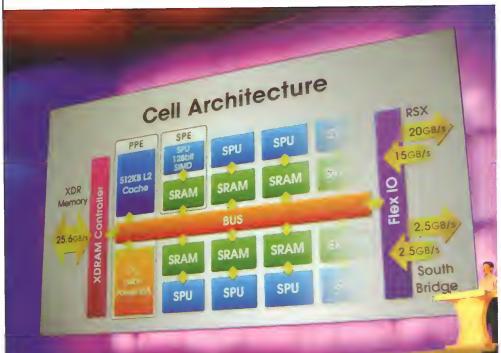
Ne le soyez pas, c'est la société chargée du développement, en partenariat avec Ubisoft. Histoire de faire le tri, Cyd va vous préparer un dossier complet sur tous ces produits pour notre numéro spécial été.

Résumons: plus de 32 produits cités, une bonne dizaine abordés ailleurs dans le magazine, autant de packs d'extension pour des produits existants... De quoi se forger une seule certitude sur l'avenir: il y aura des morts, ou alors quelques millions d'humains ont intérêt à se découvrir une passion pour le jeu en ligne d'ici à 2007!

Caféine

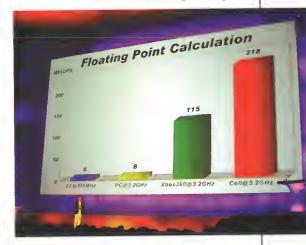


Holy Beast Online joue à fand la carte du MMO mimi tout plein. Paur séduire vas petites sœurs.



Chaque DSP du Cell dispose de ses propres 256 Ko de mémoire cache.

Botaille de chiffres chez Sony qui s'amuse à ridiculiser les PC, C'est pas très gentil, les gars.



ue ce soit chez Sony ou chez Microsoft, une constante ressort : leurs consoles sont censées enterrer le PC en matière de jeux. Comme à chaque nouvelle génération vous me direz... La palme revient à Sony qui indique que son processeur fétiche, le Cell, serait 25 fois plus puissant que le plus performant des Pentium 4. Guerre des chiffres ou fond de vérité?

La revanche d'IBM

Si pour beaucoup l'architecture de nos PC appartient à Intel, il ne faut pas oublier que c'est IBM le père fondateur des machines qui nous équipent. Après avoir perdu la bataille du hardware (et même celle des systèmes d'exploitation face à Microsoft), Big Blue s'est fait discret. On les retrouve certes derrière les PowerPC des Mac, une architecture beaucoup plus moderne que celle de nos PC, mais que le géant avait jusqu'ici eu du mal à faire évoluer : Apple a beaucoup souffert des problèmes de montée en fréquence de ces puces. Après s'être placé discrètement dans la Gamecube. IBM a raflé le marché des trois consoles de nouvelle génération, aussi bien chez Sony, Microsoft, que Nintendo. Un revers sévère pour les autres grands noms du processeur. L'arme secrète d'IBM se résume en trois lettres : BPA (Broadband Processor Architecture), un dérivé de l'architecture PowerPC taillé pour apporter un surcroît de puissance aux applications multimédia. Après le Cell, annoncé en 2001 par Sony, Toshiba et IBM, c'est au tour du processeur de la Xbox 360 de dévoiler sa parenté.

Les bosses des maths

Comme souvent chez Sony, le lancement d'une nouvelle console s'accompagne d'une grande campagne marketing que l'on doit absorber avec des pincettes géantes. Derrière les présentations de PLAYSTATION 3
ET XBOX 360
Des boîtes
pleines de

promesses

L'E3 2005 A ÉTÉ L'OCCASION
POUR MICROSOFT ET SONY
DE PRÉSENTER LEURS NOUVELLES
CONSOLES. DES ARCHITECTURES
SURPUISSANTES QUI NE MANQUENT
PAS DE POSER UNE QUESTION:
CETTE GÉNÉRATION DE MACHINES
VA-T-ELLE PRENDRE LE PAS
DÉFINITIVEMENT SUR NOS PC?

jeux un peu trop flatteuses, on retrouve des caractéristiques techniques on ne peut plus intéressantes. On parle souvent du Cell comme d'un processeur « réseau », non pas parce qu'il est capable de se connecter à ses petits frères,

La PS3 est équipée de deux connecteurs HDMi pour connecter la consale à un téléviseur et un écran LCD (vio un convertisseur DVI). En même temps !



mais parce que son architecture interne ressemble à s'y méprendre à celle d'un calculateur composé de multiples machines (cluster). On retrouve à la tête un PowerPC baptisé PPE qui ressemble fortement aux processeurs actuels des Mac. Quelques nuances s'imposent pourtant. Pour le faire monter à 3,2 GHz, IBM a décidé d'augmenter la taille du pipeline, comparable à celle d'un Pentium 4. Une comparaison ironique quand on connaît les performances du processeur d'Intel dans les jeux. Malheureusement pour Intel, les coïncidences ne s'arrêtent pas ici. Ce PowerPC est capable de se diviser en deux cores « logiques » pour exécuter deux threads en simultané. Étant donné le cadre très particulier de fonctionnement d'une console (une seule application à la fois), IBM a pu se débarrasser d'une grande partie de la logique d'exécution, la partie du processeur qui va réorganiser les instructions pour utiliser au mieux les cycles disponibles. Ici on ne tente plus de permettre à un processeur d'exécuter en simultané de multiples applications : on multiplie les unités de calcul en on laisse les développeurs (et les compilateurs) faire le gros du travail. Bien qu'intéressant, ce PPE n'est qu'une infime partie du Cell : tout se passe au niveau des huit

Pas de ports manette en façade, mais des lecteurs de carte memoire Compact Flash, SD et Memory Stick

GUERRE DES DISQUES

Du côté du stockage, nos deux compères se démarquent. Microsoft utilisera un classique lecteur de DVD alors que Sony vise plus large avec son Blu-Ray et ses 50 Go de données. Si quelques développeurs arriveront à tirer parti de toute cette place, on pense par exemple aux cinématiques d'un futur Final Fantasy, le Blu-Ray servira également de support pour le futur format de DVD Vidéo haute résolution. Et il ne faut pas se voiler la face, c'est une arme de plus pour Sony contre le piratage...

unités de calcul spécialisées baptisées SPE. Ce ne sont ni plus ni moins que des processeurs de traitement du signal (DSP). Pour rappel, les DSP sont spécialisés dans les calculs en virgule flottante et on les compare souvent aux bons vieux coprocesseurs arithmétiques. Ils sont capables d'exécuter les instructions deux à deux, en simultané et peuvent effectuer très rapidement des traitements complexes comme des transformées de Fourrier. Avec sept DSP disponibles, les programmeurs disposent d'une réserve hallucinante de puissance, qu'il faudra arriver à canaliser. Là encore IBM a tout prévu puisque le PPE s'occupe de la répartition des calculs sur les DSP, et comble du bonheur, il s'occupe également de récupérer les résultats et si besoin est de les remettre dans l'ordre. Ces huit DSP permettent à Sony d'annoncer une puissance de calcul de 212 milliards d'opérations en virgule flottante par seconde, loin, très loin devant les Pentium 4.

Vraiment? Pande Cell?

C'est un peu la surprise de cet E3, le processeur de la console Xbox360 utilise lui aussi une architecture proche du Cell, à une nuance près. Le processeur de MS regroupe trois cores PPE tels que je vous les ai décrits plus haut pour le Cell. Pas de DSP pour déléguer les calculs, il faudra mettre à profit les six processeurs logiques proposés par ce CPU cadencé à 3,2 GHz. Le choix de Microsoft est beaucoup plus conventionnel et l'on pourrait croire qu'il est plus facile de programmer des processeurs classiques que de





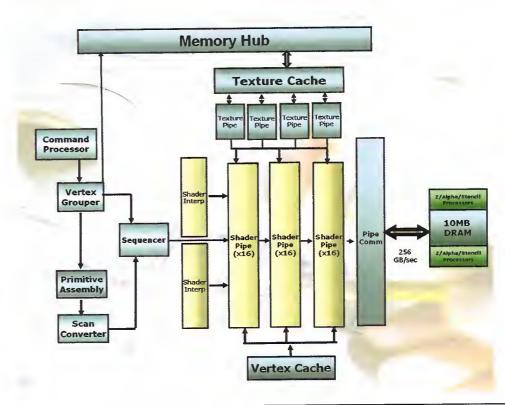


découper des traitements pour qu'ils soient exécutés sur des DSP. La pratique risque d'être toute autre, en partie à cause des architectures mémoire des consoles. Là encore, deux approches diamétralement opposées puisque chez Microsoft on utilise un bus système commun qui relie processeur, mémoire et GPU. C'est une des particularités de la Xbox 360, elle utilise 512 Mo de mémoire GDDR3 (700 MHz) partagée entre le processeur et la carte graphique. Un bus unique disposant d'une bande passante confortable de 22,4 Go/seconde. Cependant, à y regarder de plus près, ce design n'est pas forcément plus pratique pour les développeurs : ils devront effectuer un gros travail de synchronisation pour que l'un des 6 cores logiques ne cannibalise pas pour lui tout seul les accès mémoire. Un casse-tête qui n'est pas si facile à résoudre ; nombreux sont les développeurs qui se contenteront dans un premier temps de n'utiliser qu'une partie des cores. Chez Sony, on a choisi une architecture plus classique 256 Mo de mémoire XDR pour le Cell et 256 Mo de mémoire GDDR3 pour la puce graphique RSX développée par nVidia. Ce dernier n'aura visiblement pas eu le temps d'intégrer un contrôleur mémoire RAMBUS à son architecture, mais ce ne sera pas forcément un problème. Côté graphique, le RSX dispose d'une bande passante mémoire à 22,4 Go/sec et est relié directement au Cell par un bus asymétrique (20 Go/sec dans le sens Cell/GPU, 15 dans le sens inverse). Le Cell dispose de son côté d'un bus mémoire confortable de 25,6 Go/sec vers la mémoire RAMBUS. Le lien entre les processeurs et les GPU, qu'il se fasse par un bus ou par une mémoire partagée, n'est pas anodin, encore une fois les différences avec le monde du PC sont

marquées.

Les 48 pipelines du R500 se feront une joie d'appliquer des effets aux objets calculés par le processeur central de la Xbox 360.

L'introduction des GPU sur PC avait pour but de délester le processeur d'un maximum de calculs possible. Après le rendu, les derniers GPU se sont concentrés sur la géométrie avec les vertex shaders. Du côté des deux consoles, la séparation n'est pas aussi nette: les processeurs centraux sont très capables et il serait stupide de ne pas les mettre à profit dans le rendu 3D. Microsoft propose aux développeurs de générer le plus gros de la géométrie à partir d'un des cores de son



PowerPC, qui alimentera directement le processeur graphique R500. Cela permettra de combiner au mieux les capacités des puces en utilisant la puissance des unités vectorielles des PowerPC pour réaliser les déformations géométriques qui dépendront directement des calculs physiques, eux aussi effectués sur les PowerPC. Si l'on reste assez vague sur le sujet chez Sony, on suggère le même type de fonctionnement, sans pour autant expliquer totalement les interactions entre les puces. Dès lors, le rôle des processeurs graphiques est RÉVOLUTION SILENCIEUSE simplifié, et ils peuvent se consacrer pleinement au rendu global de la scène, ainsi gu'au calcul d'effets. ATI a beaucoup travaillé avec Microsoft pour mettre au point le R500 et ses 332 millions de transistors. On parle de shaders unifiés : fini la séparation entre la géométrie (vertex) et les effets (pixels), tout est regroupé dans me Nintendo, que ce soit directemen ou par téléchargement. Pour le reste 48 pipelines, soit trois fois plus que les générations de cartes 3D actuelles. Mais l'arme secrète d'ATI se cache ailleurs, dans un petit buffer de 10 Mo de mémoire accolés au die soft et Sony s'entre-tuer tranquitl du R500. Avec une bande passante de Le gros N en profite même pour asséner ui 256 Go/seconde, cette mémoire servira Microsoft qui a des problèmes de stockage aux buffers de rendus et de profondeur pour accélérer le calcul final des pour sa rétro-compatibilité avec la XI scènes. Encore plus fort, cette mémoire est intelligente car capable d'appliquer à la volée l'anti-aliasing et de réaliser certains calculs répétitifs e qui peseran pas mi

comme ceux de profondeurs. La quantité de mémoire a été prévue au plus juste pour calculer des scènes en 720p (1280 par 720) en une passe, mais les développeurs peuvent aussi saucissonner en plusieurs étapes pour obtenir des résolutions supérieures comme le 1080p, ou pour réaliser des effets plus complexes directement au niveau de la mémoire en mettant à profit les unités de calcul qui lui sont intégrées. Diabolique. Le nerf de la guerre reste situé au niveau des kits de développement : c'est par leur biais que les programmeurs arriveront (ou pas) à tirer la substantifique moelle de ces architectures. Microsoft dispose d'une expérience solide avec son Visual Studio, DirectX et sa plate-forme XNA, encore en gestation. Sony, qui s'était pris des claques de la part des développeurs pour le manque de support de la PS2, ne va pas renouveler l'erreur : cette fois, Collada, un kit unifié autour d'OpenGL et de C++, sera là pour aider les créateurs. nVidia collabore actuellement au portage de ses outils, jusque-là taillés pour DirectX.

Bonnearésolutions

La déferlante de technologie proposée par les consoles de nouvelle génération ne s'arrête pas aux processeurs, elles seront ouvertes et communicantes. Gigabit Ethernet, WiFi, le réseau va jouer un rôle prépondérant. L'ère du sans fil est bel et bien là, jusqu'aux manettes. Avantage à Sony avec 7 contrôleurs en simultané par la norme Bluetooth 2.0... On leur souhaite que cela marche mieux que pour les téléphones portables. Outre les traditionnelles sorties composites et s-video, les deux consoles disposeront de sorties vidéo numériques pour les relier à des écrans haute résolution. Il faudra se faire une raison, ce n'est pas avec votre vieux téléviseur que vous tirerez le meilleur de ces monstres. De quoi sacrément saler l'addition. À l'heure du bilan, on ne peut s'empêcher de souligner le retour en force d'IBM. Et quelle ironie de voir qu'à l'heure où Intel jette l'éponge sur son Pentium 4 Netburst, IBM enfonce le clou avec une architecture multimédia complètement repensée pour réussir là où son concurrent s'est cassé les dents. Le camouflet pourrait être d'autant plus sévère qu'il ne manque pas grand-chose au Cell sur le papier pour venir s'inviter dans nos ordinateurs, quitte à en réinventer légèrement le concept. IBM a du reste déjà présenté des modèles de serveurs qui exploitent ce nouveau processeur et qui pourraient se montrer très efficaces dans la gestion de bases de données. Mais la récente décision d'Apple de switcher sur des produits Intel à partir de 2006 brise les rêves de nombreux geeks qui espéraient secrètement voir débarquer une version miracle de ce processeur dans des Macs surpuissants. En l'occurrence, la puissance n'est pas forcément le problème, mais Steve Jobs n'aime pas beaucoup la perspective d'un Powerbook qui lui fondrait sur les genoux...

C Wiz

omme vous le savez, il s'est passé un tas de choses durant la Seconde Guerre mondiale. Un sacré paquet même, si on considère le nombre de titres qui vous font vivre ces quelques années en long en large et en travers. Sans rire, il y en a tellement que si on pose les boîtes de tous ces jeux les unes sur les autres on doit pouvoir atteindre le haut de la tour Eiffel. Bref, cette fois-ci vous serez dans les rangers d'un tireur d'élite envoyé par l'OSS (Office of Strategic Service, qui deviendra la CIA quelques années plus tard) pour empêcher les Russes de s'emparer de la bombe nucléaire



Et paf, dans l'œil.

DEVELOPPEUR Rebellion Grande-Bretagn e SORTIE PREVUE Septembre 2005

Fusil à lune

allemande. Si c'est pour la bonne cause, allons tuer des gens. De loin de préférence, sniper oblige. À ce niveau, les puristes seront ravis d'apprendre que le moteur physique peut gérer la gravité et le vent, ainsi que votre rythme cardiaque et bien sûr, la position dans laquelle vous vous trouvez. En mode super balèze il faut redoubler d'intuition et de maîtrise pour coller un headshot à plus de deux mètres. Heureusement, dans ces cas-là on peut aussi faire appel à de l'armement plus adapté au combat rapproché, comme des pistolets ou des mitraillettes.



Pesna1 71/112

Je flotte à moitié dans le vide si je veux d'abord.

Je snipe, tu snipes, il snipe, vous snipez

Parfois, on aimerait vous faire lire les communiqués de presse qui accompagnent les jeux que nous recevons. Dans le cas de Sniper Elite par exemple, il promet que le titre sera « visuellement impressionnant ». Je vous laisse juger par vous-même les captures d'écran. Vous me direz si ça vous impressionne. Bon, mettons ça sur le compte du manque de finition de la version qui nous a été fournie. Rajoutons aussi les murs invisibles qui bloquent la progression



SNIPER ELITE

ou le manque de réactivité de la stupidité artificielle qui ne voit pas ses collègues tomber à un mètre mais qui vous devine derrière un mur. On peut faire comme d'habitude et espérer que le scénario de 28 missions deviendra palpitant dans la version finale, au lieu de se résumer à un enchaînement de situations très moyennes où il faut généralement tuer tout le monde. Tout n'est pas catastrophique cependant et le fond du jeu est plutôt rigolo (enfin, moi je snipe à Counter, donc ça m'amuse), les headshots sont joués au ralenti avec caméra embarquée sur la balle et ces petits cylindres de métal provoquent des dommages très gore. Un mode multi sera également au rendez-vous avec notamment une partie coopérative. Allez, j'ai envie d'y croire. Tous les problèmes seront réglés, le jeu sera « visuellement impressionnant » et on se disputera la première place du headshot tiré du plus loin sur Internet. *tousse* Ouais! *tousse*

8 ishop





VOTRE OPÉRATEUR: DIRECTEMENT

SFR > VODAFONE LIVE



> ET WAP

GALLERY>> Universal



UNIVERSAL

UNIVERSAL MUSIC MOBILE

SONNERIES

VOS SONNERIES HIFI EN VERSION ORIGINALE

Du 1" au 15 juillet 1 sonnerie achetée 1 image offerte*

702424

712127 709548 713546

POUR TELECHARGER, RENDEZ-VOUS

SUR LE WAP 🗺 : RENGEZ-VOUS SUR LE PORTAIL VOOAFONE LIVE >RUBRIQUE SONNERIE & IMAGE>UNIVERSAL

SUR LE WAP RUBRIQUE MÉLODIES/SONS-UNIVERSAL SONNERIES SUR L' QUE PRUBRIQUES IMAGES/PHOTOS>UNIVERSAL SONS

SUR GALLERY : GALLERY > Universel

17 5		,
er Mario land - Level 1	718002 718007	State D
ris - Theme 8	718008	F1 /6 3
rtal Kombat	717967	
net fighter 2	717988	GASDLINA
er Mario kart - Main title	718001	20
er Mario kart - Finish	718000	of LinkWain title
ia 3 - A link to the past Mai	e title718021	or Littlemann titre
ta 3 - A link to the past		VARIETE FRANÇAIS
duction	718020	Safe sex - Calogero
jaman - Sombman level	717964	Je viens du sud - Ch
ta - Occarina of time	718017	Au peradis - Gerard
Heyania 1 - Vannira killer	717941	In denit à Barrense I

<<**NEW>>>** Gasolina Oaddy Yankee

718019 718156 715651 714223 200061 719778 705992 718103 707484 715843 714190 200062 101104 RÉPONDEURS LAISSEZ LES STARS RÉPONDRE À VOTRE PLACE !

> M.POKORA ET LDRD KOSSITY ONT ENREGISTRÉ DES MESSAGES DE RÉPONDEUR POUR VOUS!





ARONNÉ 🚮 : APPELEZ LE 7377 ABONNÉ CAPPELEZ LE 650 BU NEADEZ-YOUS : SUR L' 🗍 DE

CHAT FAITES VOUS DES AMIS QUI AIMENT LES MÊMES ARTISTES QUE VQUS !

490148

Du 7 au 31 juillet 24h de CHAT GRATUIT!

NOUVEAU! Universal Chat ouvre sur i-mode le 7 juillet!



RENDEZ-VOUS:

SUR L' 📋 DE 💆

>RUBRIQUE MESSAGERIE / CHAT

>UNIVERSAL CHAT

+ DE 3000 IMAGES À TÉLÉCHARGER ! **IMAGES**





























>RUBRIQUE SONNERIE & IMAGE>UNIVERSAL

SUR GALLERY : GALLERY > Universal



POUR TÉLÉCHARGER, RENDEZ-VOUS :

SUR LE WAP : RENOEZ-VOUS SUR LE PORTAIL VODAFONE LIVE

SUR LE WAP _____ >RUBRIQUE MÉLOGIES/SONS>UNIVERSAL IMAGES

SUR L' OE _____ > RUBRIQUES IMAGES/PHOTOS>UNIVERSAL IMAGES















Du 1" au 31 juillet

EMINEM! des DVD à gagner !"

ASTUCES

- Pour eccádar rapidement at facilem à nos eltee, envoyez UNIVERSAL par SMS eu 30130 (prix d'un SME non
- 2 Pour pouvoir télécharger vous devez êtra configuré
- Pour vous en aeeurer, appelez votre service cliantèle :
 Orange eppelez le 700
 SFR appelez le 900
 Bouyguea Télécom eppelez le 614

Vous pouvez aussi commander :





PAR TÉLÉPHONE En appelant la 08 99 70 12 10**

82030

ACRITIONS LEXACES. * ofter to 1" on 15 palest up in a size (leavers) - of some to 1 palest up in a size (leavers) Someway to 0 in a size (leavers) some in up SFR, bergues to use only. — one of size (leavers) in the size of the size (leavers) Someway to 0 in up SFR, bergues below of 1 palest us in a size (leavers) some in up SFR, bergues below of 1 palest us in a size (leavers) some in the size of th



a guerre ravage notre planète depuis des décennies. Plus personne ne se souvient de ce que signifie le mot « paix ». D'ailleurs, tout le monde s'en tape. Dans le futur, le peuple ne s'intéresse plus qu'à une chose : le « Bet On Soldier ». Littéralement « Pariez sur un soldat ». En effet, depuis quelques années les batailles sont retransmises en direct par les chaînes de télévision. Les gens se sont mis à parier sur leurs combattants préférés. Voilà où ça mène la téléréalité... Vous me ferez le plaisir d'y réfléchir à deux fois avant d'envoyer un SMS pour sortir Jean-Kev' du Loft Académie, bande d'inconscients. Nolan, le héros du jeu amnésique, ne commence à s'intéresser au B.O.S. qu'au moment où il soupçonne l'organisation d'être derrière le



Bloque dans un trou sans chemin pour remonter et impossible de mourir, pas de doute,

Pari risque

Focus Home

Interactive

BET ON SOLDIER

DÉVELOPPEUR Kylotonn/ France SORTIE PRÉVUE Septemore 2005 meurtre de sa femme bien-aimée. Il espère donc réussir à trouver des preuves en devenant le champion incontesté. Houlà, j'en ai vu des scénarios tirés par les cheveux, mais celui-ci mérite sans conteste un prix. Et je ne vous ai même pas parlé de la rébellion qui s'organise pour faire cesser tout ça. L'originalité de ce FPS réside surtout dans sa gestion de l'équipement et de la santé. Tant que vous êtes sur le champ



Un petit show presente votre adversaire avant que vous ne lui hottiez les fesses.





Le bouclier est bien pratique pour se protéger mais empêche l'emploi d'armes lourdes. Cruel dilemme. de bataille, impossible de se soigner. Au mieux vous réparerez votre armure contre du cash. En effet, rien n'est gratuit dans Bet On Soldier. Vous voulez des munitions ? Payez. De nouvelles armes ? Raquez. Une meilleure protection ? Sortez le porte-monnaie. De votre côté, chaque mort vous rapporte un peu de blé, majoré d'un bonus en fonction de l'endroit où vous touchez votre adversaire (les fans du headshot apprécieront). De même, une victoire sur le champion local vous fait gagner un pécule significatif.

Argent sale

D'un point de vue technique, Bet On Soldier est plutôt impressionnant et son moteur graphique n'est pas sans rappeler celui d'Unreal Tournament 2004. Aucun rapport entre les deux cependant puisque celui de B.O.S., développé par Kylotonn (à qui l'on doit IronStorm), se nomme sobrement KT Engine. C'est lui qui s'occupe de faire exploser les shaders dans tous les sens, de gérer la localisation des dégâts et de coordonner le moteur physique. Ludiquement parlant, B.O.S. a deux options (attention, je vais enfoncer des portes ouvertes): soit il cartonne, soit il fait un bide. Pour l'instant, la version que nous avons entre les mains ne permet pas de se faire une idée précise. Par exemple, il arrive que l'I.A. soit complètement larquée. De même, certaines armes comme le sniper laissent supposer qu'elles ne sont pas totalement finies. D'un autre côté, certains éléments déjà bien aboutis (comme le moteur 3D) présagent du meilleur. En prévoyant sa sortie pour le mois de septembre, Kylotonn s'assure une marge de manœuvre qui devrait s'avérer suffisante pour produire un jeu bien fini. Dans le cas contraire, on ne pourra qu'être décu.

Bishop



ELLE EST TOUTE PETITE

ELLE EST DISCRETE...

ELLE SE GLISSE PARTOUT...

ELLE A LE BOUT ROUGE QUI CLIGNOTE...

C'EST LA DÉVÉ DE CAUET !!!

EN VENTE LIBRE A MOINS DE 150 EUROS DANS TOUS LES MAGASINS

A COTE DES CAMIESCOPES GROS ET CHERS...

LA DÉVÉ

- Caméscope numérique MPEG4
- Appareil Photo 5 Mégapixels
- Dictaphone & Webcam
- Ecran rotatif à 270 degrés
- Sortie TV



LES ACCESSOIRES

- Batteries rechargeables
- Chargeur secteur 220 V
- Câble USB & TV
- Housse de transport
- Logiciels de retouche
- Tour du cou



RETROUVEZ ENCORE PLUS D'INFOS SUR WWW.LADEVE.FR





Super coupe de cheveux.. La nouvelle star des Âges Farouches.

ujourd'hui, cours d'histoire! Qui peut me dire comment les hommes de l'Âge de pierre allumaient un feu? Moi, moi, m'sieur, je sais! Oui Fumble? Ils frottaient la pointe d'un bout de bois dur sur un morceau de bois tendre, M'sieur. Ca chauffait des brindilles qui faisaient brûler le reste du bois. Et pour lancer leurs javelots avec plus de force, ils se servaient d'un propulseur en os. Exact! Tu as bien appris ta leçon. Eh m'sieur, c'est surtout que j'ai joué au dernier jeu d'aventure de Khéops Studio: Au cœur de Lascaux. Ça se passe dans la préhistoire, avec un jeune chasseur qui suit la

Attention, j'ai dit « pas trop moche », pas « ioli »



Aventures préhistoriques ÉDITEUR **Nobilis**

DÉVELOPPEUM Kheops Studio/France SORTIE PRÉVUE Juillet 2005

AU CŒUR DE LASCAUX

voie d'un vieux sage artiste. Il peint sur les murs et c'est plein de puzzles! Ahah, oui mon petit Fumble, mais malgré son caractère éducatif, il ne me semble pas que les énigmes de ce jeu soient destinées aux enfants. En m'sieur je suis pas idiot, et puis Khéops propose une base de données avec plein d'informations sur les us et coutumes de nos ancêtres : l'artisanat, la vie sociale, la symbolique des fresques... Eho, ça suffit! Au piquet! Vous aurez zéro, ça vous apprendra à me contredire! Z'y va, t'choulé.

L'âge du gameplay taillé

Je vous avoue que les réactions à l'arrivée de ce type de jeux à la rédac restent souvent unanimes et pleines de préjugés. «Oh un Myst-like pourri, pas de chance » ou « Houlà! Au cœur de Lascaux, ça doit être bien pérave ce truc ». Ce genre de choses, vous voyez. La routine. Donc je l'installe, parce que c'est mon boulot. Et puis... Bah je trouve que pour une fois, c'est pas trop moche. Ça reste du casepar-case-vue-360-degré-quick-time-VR-pas-cher de base, mais c'est supportable. Les décors sont crédibles et les cinématiques 3D penchent vers

le tout à fait honorable. En revanche, côté animations d'ambiance, on est loin des... de l'unique grosse production actuelle : Myst. En attendant de voir tout le jeu... Niveau contenu, l'encyclopédie promet d'être juste assez touffue et les énigmes s'annoncent bien foutues. On a même droit à quelques petites innovations. Pas vraiment des nouveautés techniques, non... mais des idées originales et sympathiques, comme ces fresques murales interactives qui s'animent pour donner des indices ou dont le dénouement se répercute sur la réalité. Marrant, surprenant, plaisant. Mais que se passe-t-il? L'histoire semble intéressante, le contexte est original, les premiers puzzles m'ont l'air bien intégrés au scénario... Bon sang, j'ai... j'ai envie d'v jouer! Restons calmes, ne paniquons pas. C'est peut-être une erreur. Hop regardez : j'aime pas la tête du héros. Je ne sais pas comment font les graphistes français pour dessiner toujours des tronches de niais pareilles à leurs héros de jeu d'aventure. En plus, celui-ci est mi-niais, mi Cro-Magnon, ce qui n'arrange rien. Allez, je vais sûrement trouver d'autres défauts d'ici le test. J'ai une réputation à tenir, moi.

Fumble

Clic: donner une pierre au bonhomme. Clic : lancer la pierre sur l'ours. L'ours vous bouffe la





astuces à la demande par sms







Comment ça marche?

Très simple! Envoyez par SMS au 71111 ASTK(espace)console(espace)3 lettres du nom du jeu recherché.

Liste des consoles: PC, PS2, PS, XB, GC, GB, GBA. Exemple: pour les astuces de Prince of persia 2 sur PC, envoyez par SMS "ASTK PC PRI" au 71111. Exemple 2: ASTK XB GAI pour les astuces de Ninja Gaiden sur XBox.. 71111: 0,50E+prix du sms.

Fonctionne avec tous les mobiles

Minitel, plans, sms, téléphone: choisissez votre tactique!

3615 astuces

Tout astuces par minitel 30 000 astuces, 1 000 solutions et guides vous connectant sur le 3615 ASTUCES à partir d'un minitel ou émulateur de minitel sur PC. 24h/24 7j/7

3617 astfax

Plans par fax ou courrier Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX choisissez parmi nos centaines de plans exclusifs (exemple ci-contre: Driver 3), vous le recevrez immédiatement par fax ou quelques jours plus tard par courrier! 24h/24 7i/7.



SMS+71111

30000 astuces par sms Envoyez ASTK+Console+3 lettres du nom du jeu au 71111, vous accéderez instantanément à toutes nos astuces! Exemple: pour les astuces de Myst IV sur PC, envoyez par SMS "ASTK PC MYS" au 71111. 24h/24 7j/7



© 0892 **688 006**

Tout astuces® par téléphone 30 000 astuces, 1000 solutions et guides en appelant le 0892 688 006 à partir de n'importe quel téléphone fixe ou mobile. 24/24 7/7.

0901 701 501

astuces ... Pixtel



L'ÉTÉ EST LÀ, LA CHALEUR ET LES BEAUX JOURS REVIENNENT. TOUT LE MONDE SE PRÉPARE À PASSER DU TEMPS EN VACANCES. LOIN DES INTÉRIEURS CONFINÉS. LES ÉDITEURS SEMBLENT AVOIR BIEN COMPRIS QUE VOUS NE SEREZ PAS DERRIÈRE VOS MACHINES (ENFIN DISONS « MOINS DERRIÈRE VOS MACHINES ») PUISQUE LES SEULS TITRES INCONTOURNABLES DU MOMENT SONT GTA SAN ANDREAS ET BATTLEFIELD 2. VU LA DURÉE DE VIE DE CES DEUX JEUX, LES IRRÉDUCTIBLES QUI N'ONT AUCUNEMENT L'INTENTION DE RISQUER UN CANCER DE LA PEAU DEVRAIENT POUVOIR PASSER L'ÉTÉ SANS ENCOMBRE. OUF, SAUVÉS. Bishop



BATTLEFIELD 2

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR DICE

BATTLEFIELD 1942 ÉTAIT UN TRÈS BON JEU DÈS LORS QU'ON RÉUSSISSAIT À COMPOSER AVEC SON MOTEUR RÉSEAU POURRI. BATTLEFIELD 2 A TOUT POUR ÊTRE MEILLEUR, Y COMPRIS UN NETCODE QUI SEMBLE TENIR LA ROUTE. YOUP!.

Liberté d'expression







Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.







Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet: Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.







Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

Stop Doublage pourri

Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom



majeur et indispensable

O Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grandchose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.

ACTION/TACTIQUE

1) BATTLEFIELD 2 DICE/ELECTRONIC ARTS

2) S.W.A.T. 4

IRRATIONAL GAMES/VIVENDI UNIVERSAL GAMES

3) SPLINTER CELL CHAOS THEORY UBI SOFT/UBI SOFT



STRATÉGIE/GESTION

1) ACT OF WAR

EUGEN SYSTEMS/ATARI

2) ROME TOTAL WAR

THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

3) WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES



SPORT/SIMULATION

1) PRO EVOLUTION SOCCER 4 KONAMI/KONAMI

2) GTR

SIM BIN/ATARI

3) TOP SPIN

PAM DEVELOPMENT/ATARI



MMORPG

1) GUILD WARS

ARENA NET/NC SOFT

2) WORLD OF WARCRAFT

BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES

3) LINEAGE 2 NC SOFT/NC SOFT



JEU DE RÔLE/AVENTURE

1) Myst IV: Revelation

UBI SOFT MONTRÉAL/UBI SOFT

2) VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

TROÏKA GAMES/ACTIVISION

3) STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC BIOWARE/ACTIVISION



N'ARRIVANT PAS A JOUER À TOUS LES JEUX ONLINE DU MOMENT, J'AI TENTÉ DE ME CLONER POUR RÉSOUDRE CE PROBLÈME DE TEMPS. MANOUE DE BOL, ÇA A FOIRE. LE PREMIER CLONE



SORTI EST MON CÔTÉ KEVIN 12 ANS. DU COUP, JE L'AI ENVOYÉ JOUER À WOW. MAIS J'AVANCE DANS MES RECHERCHES. JE FINIRAI PAR TROUVER LE SECRET DU CLONE

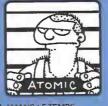
Le jeu du moment

SWAT 4

Le jeu attendu

HUXLEY

ÇA FAIT DEUX ANS OUE FUMBLE A PROMIS DE NOUS MASTERISER UNE CAMPAGNE DE WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE PAPIER. ON A LES PERSONNAGES ET TOUT, IL CONNAÎT



LES REGLES, LE
SCÉNAR. MAIS ON N'A JAMAIS LE TEMPS.
HEUREUSEMENT CA NE VIEILLIT PAS EN
OUELOUES MOIS COMME LES JEUX VIDÉO, MÊME DANS DIX ANS CA SERA TOUJOURS AUSSI

Le jeu du moment

GTA SAN ANDREAS

Le jeu attendu

F.E.A.R.

UNE SEMAINE HYPER INTENSIVE DE GUILD WARS AFIN DE FINIR LES MISSIONS ET PONDRE UN BOOKLET VALABLE ET JE NE SUIS MÊME PAS DÉGOUTÉ DU JEU. IMPRESSIONNANT. JE VAIS OUAND



JE VAIS OUAND
MÊME FAIRE UNE PAUSE ET RATTRAPER MON
RETARD SUR WOW. N'IMPORTE OUOI POUR
ÉVITER DE PENSER AU RAZ-DE-MARÉE DE MMO
OUI VA BIENTÔT DÉFERLER. J'AI PEUR LES GARS.

Le jeu du moment

GUILD WARS

Le jeu attendu

F.E.A.R.



Battlefield 2

GOOD MORNING BAGDAD





VOUS AVEZ TOUJOURS RÊVÉ DE PILOTER UN CHAR DANS BAGDAD MAIS VOUS N'AVEZ PAS ENVIE DE MOURIR TROP JEUNE ? VOUS AIMERIEZ BIEN TIRER SUR DES HÉLICOS AMÉRICAINS MAIS VOUS AVEZ PEUR QU'ILS RIPOSTENT ? COUP DE BOL, BATTLEFIELD 2 VA VOUS PERMETTRE

DE FAIRE TOUT ÇA! ET SANS PRENDRE LE MOINDRE RISQUE...



Comment faire pour tuer un snîper en ville ? On balance l'artillerie lourde.



Pour limiter les accidents, des têtes de mort vous avertissent quand vous approchez de mines « amies ».



Détail sympa : les flammes du décor parasitent les têtes thermiques des SAM.

t c'est reparti pour un tour : après BF1942, son célèbre FPS multi sur la Seconde Guerre mondiale, après BF

Vietnam, DICE nous propose maintenant d'aller nous faire tuer dans le futur proche : États-Unis vs Chine et Coalition du Moyen-Orient. En effet dans BF2, en bon gendarmes du monde, les Américains se retrouvent une fois de plus à se battre au milieu des raffineries et des pipe-lines pour leur apporter la démocratie et les Big Macs. Je n'ai pas bien compris les motivations philosophiques des soldats chinois et arabo-perses qui se battent en face, mais je suis sûr qu'elles sont au moins aussi excellentes. De toute façon tout cela n'est sans doute pas très important : de bons militaires n'ont pas besoin de raisons pour s'entre-tuer.





CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo DE RAM,

CARTE VIDÉO 128 MO

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

DÉVELOPPEUR DIGITAL ILLUSIONS CE/SUÈDE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Bienvenue chez les Marines !

Tout ce que vous avez besoin de savoir en vous connectant au serveur,

c'est que vous êtes quelque part en lran, à l'entrée d'une ville bombardée, en pleine tempête de sable. À quelques centaines de mètres de votre campement se trouve un hôtel où l'ennemi s'est retranché: l'Oncle Sam vous paye pour que vous alliez y planter un drapeau américain. Quel type de soldat voulez-vous jouer ? Forces Spéciales, avec carabine automatique et charges de démolition? Mitrailleur, avec une arme encombrante mais dévastatrice à moyenne portée ? Sniper ? Médic ? Mécano? Anti-char? Vous optez finalement pour la classe Assaut, armée d'un M-16 et d'un lance-grenades. De plus votre épais gilet de kevlar et d'acier vous rend pratiquement invulnérable : il faudrait au moins trois balles pour vous tuer! Mais n'espérez pas courir bien loin, il fait chaud là-dedans. Pour plus de sûreté, c'est dans un transport de troupes que vous et vos équipiers roulez vers l'objectif. Le pilote du blindé vous rend un peu nerveux, il ne parle pas très bien l'anglais (il est devenu Marine pour obtenir la nationalité US) et il a tendance à avancer dans les rues en se cognant un peu dans tous les murs. Vous ne le savez pas, mais sa trajectoire erratique en fait une cible difficile pour le type sur le toit qui essaye de vous allumer avec son lance-missiles made in France.

Battlefield



Vous voulez embêter les tankistes ? Faites sauter les ponts avec des charges de C4.





Soyez prudents sur les routes

BOUM! Le conducteur accélère à fond et décharge ses pods

fumigènes pour tenter de masquer sa fuite. De l'intérieur vous ne voyez pas vraiment ce qui se passe, mais tout autour des silhouettes s'agitent dans la fumée. Dans le doute, vous tirez dessus. Encore une explosion! Il ne faut pas s'affoler, c'est juste un char lourd T-90 qui essaye de vous pulvériser : rien de grave donc. Avec dextérité, votre chauffeur emboutit un arbre et s'immobilise en travers de la rue. Pas de panique! Pendant que les balles des kalachnikovs crépitent sur votre blindage et que le tank prend quelques secondes pour recharger son canon de 125 mm, vous remarquez deux choses : votre blindé est en feu et le pilote s'est enfui en courant. O.K., là vous pouvez paniquer. Vous sautez dehors et vous vous précipitez vers l'abri le plus proche,



Tùt tûût! Toi t'es trop laid, je t'écrase.

Buggys hérissés de mitrailleuses, transports blindés amphibies avec missiles guidés et canon à tir rapide, DCA sur chenilles, chars lourds : les engins terrestres ne manquent pas dans Battlefield 2. Indispensables pour se déplacer ou combattre l'ennemi, ils permettent aussi aux classes de soutien de s'exprimer pleinement : les mécanos, médecins et mitrailleurs, une fois embarqués dans des véhicules, ravitaillent automatiquement tous leurs alliés à proximité. Une simple jeep devient ainsi un atelier, une ambulance ou un dépôt de munitions mobile ! Cependant les soldats à pied ne sont pas désarmés, ils peuvent aisément se fondre dans les paysages urbains et attaquer les tanks à l'explosif ou avec les armes placées dans certains bunkers. Le pire ennemi des rampants est l'hélicoptère d'attaque, absolument redoutable si le pilote utilise bien ses leurres thermiques pour détourner les missiles. Mais lui-même ne fait pas le malin contre les canons des F-15... Au sol et dans les airs, le combat fait rage.

vous faites trois mètres avant d'être fauché par les mitrailleuses. Pendant que vous gisez dans une flaque de sang, un compte à rebours vous précise qu'il ne vous reste plus que quinze secondes à vivre. Zut, c'est bien trop peu pour vous remémorer tous les merveilleux souvenirs de votre Kentucky natal! A moins que... Oui! Un courageux infirmier se précipite vers vous, défibrillateur en main, pour tenter de vous sauver! Va-t-il réussir? Ah non, un sniper lui fait exploser la tête. Fondu au noir : ayé, vous êtes mort. Ne faites pas cette tête-là : ça arrive à tout le monde. Et puis l'arbre de la Liberté a besoin d'être arrosé de temps en temps par le sang des patriotes, comme disent nos amis Américains. Vous voilà donc zippé dans un classieux bodybag en plastoc noir, à vous demander si vous engager dans l'armée était vraiment la meilleure solution pour payer vos études.

Le service militaire à la carte

Mais alors que vous alliez tranquillement rentrer à la maison,

confortablement drapé dans la bannière étoilée, vos supérieurs s'aperçoivent en remplissant les papiers que vous êtes mort sans autorisation. C'est très mal. Vous êtes donc renvoyé au front manu militari, où vous ressuscitez à côté d'un des



En gagnant des grades on peut débloquer une arme bonus pour chaque classe.

Un peu de technique

On s'inquiétait un peu des performances graphiques de BF2 sur les configurations modestes, mais il s'avère tout à fait jouable en 1024x768 (niveau de détail moyen) sur un 2 GHz, 1 Go de Ram et 9800 pro. On relève bien quelques problèmes de framerate en 1600x1200 sur des machines très haut de gamme, apparemment causés par les ombres, mais ils seront peut-être corrigés d'ici la sortie du jeu.

Un concept excellent qui favorise la mobilité et le jeu collectif.



Il v a tout un panneau de messages basiques, accessibles d'un clic de souris.



Oh, mais c'est quoi donc? Des fleurs?

drapeaux plantés par votre camp. Si votre équipe perd le contrôle de toutes les zones-clefs d'une carte, ses morts ne pourront plus revenir en jeu : game over. Si elle épuise son quota de résurrections, c'est perdu aussi. Le but du jeu est donc de prendre d'assaut les positions adverses, où de nouveaux soldats apparaissent sans cesse, tout en défendant vos bases et en évitant de subir trop de pertes. Un concept excellent, qui favorise la mobilité et le jeu collectif, où surtout chacun peut jouer le rôle qu'il préfère : les tueurs fanatiques vont partir conquérir les bunkers ennemis à la baïonnette, pendant que les tacticiens resteront en retrait à poser des mines et défendre les passages stratégiques. Les asociaux peuvent se trouver une planque sympa pour sniper les méchants en solo, ou s'infiltrer discrètement entre les patrouilles pour faire sauter les objectifs mal défendus.

Un pour tous, tous pour un Si chaque joueur pèse sur le résultat d'une partie, l'issue finale

dépend de l'efficacité collective : chaque classe a ses forces et ses limitations, impossible de pouvoir tout faire et d'être partout à la fois. Un groupe soudé combinant les points forts de plusieurs classes est incomparablement plus efficace que des amateurs doués se battant chacun de leur côté. C'est vrai pour tous les jeux, mais BF2 est prévu dès le départ pour faciliter la cohésion et la mise en place d'un bon teamplay. Par exemple d'une touche et un clic souris, un joueur peut signaler la présence d'un ennemi : tous ses coéquipiers verront alors le méchant clignoter sur leur minimap. Il est également



Élément central de toute bonne équi le Commandant dispose d'une interface spéciale lui donnant une vue aérienne de la carte. De là il observe l'ensemble du champ de bataille, guide les groupes vers leurs objectifs, leur parachute du ravitaillement ou les aide en envoyant un drone d'observation orbiter dans leur secteur. Le Commandant dispose également d'un balayage satellite permettant de détecter la position exacte de tous les ennemis, qu'il peut alors indiquer aux autres joueurs pour déjouer embuscades et infiltrations, ou planifier des barrages d'artillerie pour pulvériser les snipers trop pénibles. Très vulnérable aux saboteurs, qui adorent faire sauter les infrastructures électroniques qui lui servent d'yeux, le Commandant a aussi besoin de mécanos pour tout remettre en état. Bien sûr il ne peut pas gagner la guerre à lui tout seul, mais il peut considérablement faciliter la victoire de ses coéquipiers. Il ne lui reste plus alors qu'à s'allumer un cigare et radoter sur les plans qui se déroulent sans accroc.





Au début c'est un peu effravant de se faire opérer par Saddam Hussein, mais on s'habitue vite et ça ne fait presque pas mal.

Le poste de mitrailleur dans les hélicos permet aussi de guider des missiles



possible à tout moment de former un squad de plusieurs joueurs, clairement affiché à l'écran et disposant d'une interface spécifique, avec cap à suivre et coordination par Voice over lP (prévoyez un micro). Tant qu'il reste en vie, le leader du groupe peut même servir de point de spawn mobile à ses coéquipiers, leur permettant en cas de décès inopportun de le rejoindre très rapidement dans la bataille. Tout cela est facilement accessible aux débutants, grâce à un tutorial intégré qui leur expliquera les diverses fonctions à mesure de leur apparition dans le jeu. Mieux : des bots de très bonne qualité permettent de s'entraîner seul. On peut ainsi apprendre à héliporter un groupe d'assaut au milieu d'une base ennemie dans des conditions plus réalistes, sans avoir à se connecter pour trouver des lemmings qui acceptent de vous servir de passagers.

Encore trop de brouillard

Au moment où j'écris ces lignes, il n'existe pas encore de serveurs 64

joueurs opérationnels, nous n'avons donc pu tester que des batailles à 16 ou 32. En tout cas le netcode semble à la hauteur puisque j'ai pu jouer sans difficulté sur des serveurs basés de l'autre

côté de l'Atlantique. Bien que le jeu soit visuellement de très bonne facture, on regrettera cependant le ragdoll un peu pourri et surtout que la distance d'affichage soit limitée à un peu plus de 500 mètres. C'est peu comparé à Joint Operations et son kilomètre de portée visuelle. sans parler de ses serveurs 150 places. En fait JO, axé sur les combats d'infanterie avec quelques transports en soutien, est le FPS multi pour spécialistes, avec des équipements complexes et une balistique rigoureuse. Davantage grand public, BF2 est conçu spécialement pour des batailles entre fantassins, tanks, avions et hélicos. Détail sympa, sur les serveurs officiels un système de stats individuelles et de classement permettra de recenser toutes les parties jouées et de récompenser les meilleurs soldats avec des grades et des médailles, ou de punir ceux qui tuent un peu trop leurs collègues. De plus le score sera basé sur le jeu d'équipe (soigner, transporter, défendre...) et pas seulement sur le nombre de cadavres fabriqués. Si vous ne saviez pas quoi faire cet été et que vous cherchiez un FPS multijoueur facile d'accès et incitant au teamplay, BF2 est certainement le jeu qu'il vous faut.

Atemic

BF2 devient la nouvelle référence du jeu de guerre multijoueur.



Chaque médaille symbolise une facette du gameplay



DICE A SU ENTENDRE LES CRITIQUES FORMU-LÉES CONTRE BATTLEFIELD 1942 ET BF VIET-NAM: BF2 PROPOSE UN GAMEPLAY PLUS ÉOUILIBRÉ, AVEC DE NOMBREUSES ASTUCES FACILITANT LE JEU EN ÉQUIPE ET L'INTÉGRATION DES DÉBUTANTS. GRÂCE EN PARTICULIER AUX BOTS POUR L'ENTRAÎNEMENT SOLO ET SUR-TOUT LE FAMEUX COMMANDANT QUE LES JOUEURS ATTENDAIENT DEPUIS L'ANNONCE DE TEAM FORTRESS 2, BF2 DEVIENT, AVEC JOINT OPERATION, LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU JEU

DE GUERRE MULTIJOUEUR. Le Commandant

Les combats de véhicules Le jeu collectif Portée visuelle trop faible









PUISSANCE A UN NOM

NX6800U-T2D256E

La carte ultime pour les gamers !!!



- √ 256MB de mémoire ultra rapide DDR3
- ✓ Double sortie DVI
- ✓ Sortie TV-out
- ✓ Supporte la fonction SLI
- ✓ DirectX9 et Open GL1.5

PC|>>> EXPRESS

NX6800GT-T2D256E

La puissance à l'état pur



- + 256MB de mémoire DDR3
- TV-out + double sortie DVI
- Interface mémoire de 256-bit
- Supporte la fonction SLI
- DirectX9 et Open GL1.5
- Bundle jeu très complet

NX6600GT-TD128E

Ses performances vous surprendront



- ◆ 128MB de mémoire DDR3
- Sortie TV + DVI
- ♦ Interface mémoire de 128-bit
- Supporte la fonction SLI
- DirectX9 et Open GL1.5
- Bundle jeu très complet

RX800XL-VT2D256E

Le meilleur rapport performance/prix



- √ 256MB de mémoire DDR3
- ✓ TV-out + Video-in
- ✓ Double sortie DVI
- ✓ Interface mémoire de 256-bit
- ✓ DirectX9 et Open GL
- ✓ Bundle jeu très complet



Plus d'informations :

WWW.MSI-COMPUTER.FR





Le passage en force fonctionne toujours aussi bien. Rien ne vaut un bon coup de pare-chocs pour se faire respecter.

n énième jeu de caisse vient s'ajouter au planning de notre train-train quotidien : Cross Racing Championship. Bon, rien de palpitant dedans mais pas désespérant au point de vouloir se mettre une balle. Il est juste banal. classique... Du déjà vu que l'on nous ressert à intervalles réguliers. Pourtant, divers modes de jeu sont présents pour tenter de masquer la triste vérité. De l'inévitable mode carrière (dans lequel il faut enchaîner les courses afin de débloquer de nouveaux circuits et véhicules) au mode course rapide, tout y est. Il est même possible de s'amuser jusqu'à cinq sur le même PC grâce au mode Hot Seat. Le principe est des plus simples : chaque joueur prend le volant du bolide à tour de rôle pour tenter d'exécuter le meilleur temps possible. C'est un bon moyen de balancer quelques vannes cinglantes à ses potes qui n'assurent pas une cacahuète. Côté multijoueur, il est possible de s'affronter sur le net ou en LAN jusqu'à . huit simultanément. Certains apprécieront sûrement le mode Capture The flag, il faut dire qu'il s'agit d'un

Hop, un concurrent éliminé. Il ne faut avoir aucun



LES JEUX DE RALLYE SONT LÉGION SUR PC ET BON NOMBRE DE TITRES DE QUALITÉ ORNENT DÉJÀ NOS ÉTAGÈRES. IL PARAÎT DONC BIEN DIFFICILE POUR CRC 2005 DE VENIR S'IMPOSER À LA PLACE DES LEADERS DU GENRE.

Un peu de technique

Sans apporter une révolution visuelle, CRC 2005 n'est pas désagréable à regarder avec toutes les options au max. Mais afin de profiter pleinement des possibilités du moteur graphique, optez plutôt pour un processeur cadencé à 2.2 Ghz et une carte graphque ayant au moins 128 Mo de mémoire vidéo.



Le mode Capture the Flag est un des plus fun en multi.

Cross Racing Championship 2005







CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo DE RAM,

CARTE VIDÉO 64 MO

ÉDITEUR INVICTUS

DÉVELOPPEUR PROJECT THREE ÎNTERACTIVE/HOLLANDE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

des modes les plus amusants : chaque concurrent doit garder le drapeau en sa possession le plus longtemps possible pour accumuler des points. L'unique moyen de récupérer ce précieux objet est de percuter le porteur du drapeau. Les parties deviennent souvent un grand champ de stock-car assez fun.

Rien ne va plus

Malheureusement, la diversité des modes ne suffit pas à nous scotcher

'devant l'écran. Le gameplay ne souffre pas de défauts particuliers, mais il n'apporte rien de neuf non plus. Les voitures se prennent plutôt bien en main, mais côté pilotage les sensations ne sont pas au rendezvous. Quelques minutes suffisent pour se lancer dans une course et conduire tout type de véhicule. Il est évident que les accros de simulation n'auront rien à tirer de CRC 2005. Si au moins le titre de Project Three possédait un moteur graphique et physique digne de ce nom... Une fois encore il faut se

contenter de quelque chose de propre mais sans plus. Malgré ses modes de jeu relativement complets, Cross Racing Championship pèche par une réalisation qui est en dessous de ce que l'on peut trouver chez la concurrence. Il se classe comme un jeu de course basique comme on en voit tant. Quel dommage!

Cyd



En Deux Mots

UN TITRE CLASSIQUE ET SANS SAVEUR QUI DEVRAIT PEUT-ÊTRE AMUSER LE JOUEUR OCCASIONNEL MAIS QUI NE NOUS FERA PAS DÉSINSTALLER NOS BONS VIEUX COLIN MC RAE ET RICHARD BURNS RALLY.

6

Titre complet

Durée de vie

Sensation de pilotage



Entre les humains, les forestiers et les darklings, le gameplay varie agréablement.

PARFOIS LE MONDE VA TROP VITE. AUTOUR DE NOUS, DES CHANGEMENTS RAPIDES ET ABRUPTS NOUS LAISSENT ÉBRANLÉS, PERDUS... DANS CES MOMENTS-LÀ, IL EST BON DE RETROUVER SES MARQUES. DE S'ACCROCHER À DE VIEILLES CHOSES CONNUES. GENRE RISING KINGDOMS.

Rising Kingdoms

TOUT PUBLIC CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDEO 32 MO ÉDITEUR NOBILIS DÉVELOPPEUR HAEMIMONT GAMES/BULGARIE TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS, TESTÉ SUR LA VERSION ANGLAISE



Allez, rasez-moi ce village de goddamn treehuggers!

a fait plaisir de revenir au vingtième siècle de temps en temps. Et pour cela, rien ne vaut un bon vieux RTS en 2D, avec une interface qui prend la moitié de l'écran. Pas de stress, pas de prise de tête, on sait tout de suite ce qu'on a à faire : capturer les mines d'or ou les dépôts de gemmes, créer des paysans, construire des bâtiments, upgrader sa citadelle pour obtenir de nouvelles options et, bien évidemment, fabriquer des unités pour les envoyer casser la gueule du voisin. C'est pas très joli, on ne peut pas zoomer et les animations naviguent en eaux troubles, mais le gameplay se montre tellement carré et rigoureux qu'on hésite à taper sur Haemimont pour si peu. lls ont programmé ce qu'ils savaient et aimaient faire avec les moyens du bord et basta. Ce n'est pas la panacée, mais voilà au moins un jeu honnête. En plus d'y retrouver tout ce qui fait un RTS potable, les développeurs ont choisi quelques points de règles intéressants.

À vaincre sans péril...

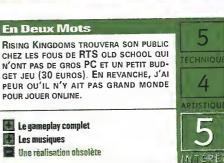
On trouve un poil plus de finesse dans Rising Kingdoms que ce à quoi

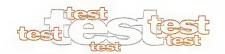
l'on s'attendait en voyant la tronche du héros de la campagne humaine. Tout d'abord, RK offre des batailles de dimension tactique : les armées dépassent rarement les vingt unités, qu'il faut renouveler sans cesse. Pas question de rush bourrin et mieux vaut sélectionner correctement ses forces en fonction de la défense. Le joueur peut augmenter la capacité de ses troupes en améliorant sa base, mais pour cela il doit dépenser

Un peu de technique

Rising Kingdoms tournera probablement correctement sur la configuration minimum annoncée. Il n'offre que deux-trois options graphiques, mais se montre stable et sans bugs notables. Remarquez aussi la présence d'un éditeur de cartes complet (avant de l'oublier à

des points de gloire. Ceux-ci s'acquièrent en effectuant des quêtes secondaires ou en prenant le contrôle de colonies neutres (trolls, nomades, dragons, etc.). Ces points très limités servent aussi à customiser les différents champions de votre clan, en achetant des pouvoirs, qu'ils ne pourront donc pas tous posséder. RK permet ainsi quelques choix stratégiques subtils et plaisants, même si franchement, il faut s'accrocher pour en goûter les joies. Reste à décerner une mention spéciale pour les musiques totalement hallucinées : on passe du métal bien bourrin au folk-world sautillant sans aucun complexe. Si certaines prennent un peu la tête, elles étonnent en général par leur qualité. **Fumble**





IL Y A DES JEUX TELLEMENT PLATS
QU'AU BOUT DE DIX LIGNES ON
NE SAIT PLUS QUOI EN DIRE.
AVEC GTA SAN ANDREAS ON A
PLUTÔT LE PROBLÈME INVERSE:
POUR PARLER DE TOUT,
IL FAUDRAIT DIX PAGES.
C'EST PAS GRAVE: JE VAIS
RÉSUMER RAPIDEMENT ET COMME
ÇA JE POURRAI RETOURNER
Y JOUER PLUS VITE.

SOLICE SAND

lis ont changé, les CHIPS.



Grand Theft Auto

MA CITÉ A CRADILÉ

San Andreas



Ça pourrait être marrant de changer de sapes, hélas l'interface est pourrie et ça prend des plombes.

a fait maintenant plus de six mois que GTA San Andreas est sorti sur Playstation 2, faisant un carton phénoménal. Six mois que les joueurs PC l'attendent en serrant les dents. Certains n'ont pas résisté à la pression : ils ont craqué et se sont payés une console juste pour profiter plus vite de la suite de Vice City (ne niez pas, j'ai les noms). Sales traîtres. Pour ceux qui comme moi ont préféré attendre, le calvaire se termine : San Andreas est enfin là. Vous allez pouvoir incarner Carl « CJ » Johnson, un petit black



Le vélo tout-terrain s'avère très pratique pour franchir les obstacles.



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo DE RAM,

CARTE VIDÉO 64 MO

ÉDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE

DÉVELOPPEUR ROCKSTAR NORTH/ÉTATS-UNIS

TEXTE EN FRANÇAIS

VOIX EN ANGLAIS

des ghettos de Los Santos, la capitale de l'État de San Andreas. Avec vos frères vous étiez membre d'un des gangs les plus puissants de la ville, mais après quelques ennuis sérieux vous êtes parti vivre à Liberty City. Pourtant cinq ans après vous voilà de retour dans le quartier de votre enfance. Pas pour vous amuser. Pour enterrer votre mère, abattue par des truands. Mais à peine débarqué à l'aéroport, vous êtes arrêté par trois flics ripoux, des vieilles connaissances qui comptent se servir de vous pour leurs trafics et qui vous collent un meurtre sur le dos pour s'assurer votre obéissance. Puisque votre passé vous poursuit, à vous de faire face. Vous allez devoir protéger votre famille, reconquérir la confiance de vos anciens amis et clouer le bec de ceux qui vous manquent de respect. En les tuant, par exemple.

Total respect

Alors que GTA 3 s'inspirait du New York contemporain et de l'esprit du « Parain », Vice City se situait dans l'univers du Miami des années 80 et de « Scarface ». Le changement d'ambiance est assez brutal pour San Andreas. Rangez Al Pacino au vestiaire: cette fois vous ne jouez pas un mafieux charismatique (et complètement psychopathe), vous êtes une petite racaille du Los Angeles de 1992, l'année où des quartiers entiers de la ville ont été ravagés par des émeutes raciales. C'est la culture du gangsta-rap, des dealers qui s'entretuent pour un bout de trottoir et de la haine entre noirs et immigrants latinos. La mise en scène est encore plus soignée que dans le jeu précédent, avec des cinématiques techniquement très pauvres et des personnages aux grosses mains carrées, mais à la personnalité plus développée que jamais. Vous avez également plus de contrôle sur votre apparence pendant le jeu. Des pompes à la casquette en passant par les chaînes en or, vous choisissez tout : habillement, coupe de cheveux, tatouages... Vos amis voyous vous incitent aussi à vous rendre à la salle de sport du coin pour soulever de la fonte, des biscotos avantageux étant indispensable pour compléter la panoplie du délinquant juvénile. Comme il faut aussi bouffer de temps en temps, vous devrez veiller à ne pas trop vous empiffrer de burgers si vous voulez garder la ligne. Faute de quoi, il faudra courir ou pédaler comme un forcené pour perdre votre excès de poids. Tout cela n'est pas purement cosmétique : au cours du jeu votre apparence aura une influence concrète, en particulier quand vous voudrez séduire la gente féminine. Ou plutôt, comme on dit dans le coin, « tomber de la meuf ». Mais surtout, taper très fort et galoper longtemps sans s'essouffler, c'est super pratique quand vous êtes coursé par les flics.

Plus vite que la musique

Vous êtes fan de hip hop ? Alors vous alle: adorer la sélection de Radio Los Santos : 2 Pac, Dr. Dre, Ice Cube, Cypress Hill... Vous ne supportez pas le rap? C'est normal! Rassurez-vous, Rockstar a aussi pensé à vous et les autres stations proposent David Bowie, The Who, Joe Cocker, Depeche Mode, Guns N' Roses, Ozzy Osbourne, Rage Against The Machine... Y a aussi du reggae ou de la country, si votre trip c'est d'écraser des piétons en agitant un chapeau de cowboy. Par contre, j'espère pour vous que vous maîtrisez un peu l'américain parlé, ça vous permettra de comprendre les fausses pubs et les vannes lancées par les DJ entre les morceaux. C'est malheureusement obligatoire pour écouter la station d'interviews et de talk shows (et dont les news relatent vos exploits). Certaines parodies sont à se pisser dessus (« Les transports en commun c'est le COMMUNISME! ») mais hélas ces textes là ne sont pas sous-titrés. Malheureusement il n'était pas possible de refaire un doublage français, du moins pas avec un casting aussi énorme que celui de la V.O. Samuel L. Jackson, Axl Rose, Ice T, Peter Fonda, Chris Penn... Plus quelque centaines d'autres vois

En visant le réservoir, on peut flamber une caisse d'une seule balle.



On achève les passants à grands coups de talon dans les *tuuut*.





Qu'il est gracieux ! Et encore, vous l'avez pas vu danser...

Des petits graphiques vous aident à quantifier votre entraînement et vos qualités athlétiques : l'indice de graisse, la précision de tir au pistolet, l'habileté à moto, la force physique ou la capacité pulmonaire. Ah oui parce que cette fois, tomber à l'eau n'est plus synonyme de décès immédiat : maintenant vous pouvez nager! En fait, vous pouvez même explorer les profondeurs aquatiques pour y trouver des bonus cachés. Au chapitre des nouveaux mouvements, on trouve aussi la capacité à escalader murs et grillages, ainsi qu'un meilleur système de combat au corps à corps qui permet de démantibuler les passants avec des attaques d'arts martiaux puis de les achever à terre à coups de talon dans les testicules. CJ sait également faire du vélo, ce qui s'avère remarquablement pratique dans les embouteillages. On peut également utiliser un jetpack, embarquer ses potes pour des drive-by, cambrioler des apparts, tuner sa caisse, tirer de côté comme un gangsta ou avec un flingue dans chaque main, danser en boîte,



sauter en parachute, offrir un gode à sa copine pour voir comment elle réagit... La liste des nouveautés est interminable. N'empêche que l'idée de jouer un détestable loser, entouré de crétins finis, dans un environnement des plus sordides, manque de glamour. Pas évident de s'identifier à un héros à la tête farcie de conneries machistes, dont le premier réflexe est d'aller tabasser le nouveau copain de sa petite sœur « pour la protéger », alors que lui-même tronche des putes toute la journée. Ce langage vous choc? Habituez-vous, les dialogues sont souvent de ce niveau... Ce nouveau volet de la série GTA risque donc de décevoir certains fans, qui n'y retrouveront pas l'atmosphère qu'ils avaient aimé dans les précédents. Mais alors, est-ce que San Andreas est un bon jeu quand même?

Question idiote!

La liberté d'action et la dérision sont indissociables de l'esprit

GTA. Si ça ne vous amuse pas, personne ne vous oblige à faire tous les mini-jeux d'arcade débiles disséminés dans les bars, à parier dans les casinos ou à retrouver les dizaines de tags cachés dans la ville. Vous êtes libre de vous concentrer sur la trame principale, libre de tuer des gens au hasard dans la rue pour leur faire les poches, libre de voler une voiture et de rouler sans but en écoutant les onze



Bonjour, une pizza s'il vous plaît.

Six mois que les joueurs PC l'attendent en serrant les dents.





Si vons emmenez vos potes avec vous, ils tirent automatiquement par les fenêtres.



Pluie, brouillard ou soleil, les effets atmosphériques sont très réussis.

stations de l'autoradio ou même vos propres MP3. Libre de faire n'importe quoi, selon l'inspiration du moment. On retrouve tous les vieux classiques: sauvetages avec l'ambulance, avec le camion de pompier, missions « Charles Bronson » d'extermination des criminels avec la voiture de police classique, mais aussi le modèle 4x4 ou à moto. La taille du jeu est incroyable, genre cinq fois la superficie de Vice City sans temps de chargement, avec trois grandes villes calquées sur L.A., San Francisco et Las Vegas, mais aussi la campagne et les patelins paumés dans le désert. Ça fait bizarre, un GTA avec des paysages urbains mais aussi des forêts, des sentiers de montagne et des rednecks sur des tracteurs.

Libéré pour bonne conduite

Personnellement j'adore jouer les simples chauffeurs de taxi,

ou bien la nouvelle variante où on trimballe des prostitués de client en client (missions « mac-àdames »). Il faut se mettre le plan des rues dans la tête, les grands axes et les petits raccourcis, les entrées et les sorties des rocades suspendues au-dessus de la ville. Comprendre que certains obstacles nécessitent qu'on freine (un semiremorque) et d'autres au contraire qu'on accélère (un livreur de pizza sur son scooter). Se faufiler à grande vitesse entre les véhicules me permet d'atteindre un état de plaisir que je n'ai connu avec aucun autre jeu. Un effet de focal avec un peu de flou accentue l'impression d'accélération et la distance d'affichage plus éloignée que dans Vice City permet d'anticiper les difficultés. Un keuf me gêne? Je lui imprime un tatouage Michelin. À l'approche d'un carrefour le trafic est bloqué, je monte sur le trottoir : la circulation y est plus légère. Les corps des piétons rebondissent sur mon capot, une mamie se jette de côté pour m'éviter et atterrit sous les roues d'un bus qui arrivait en sens inverse. Ses os s'émiettent en



Ne le faites pas les enfants, c'est dangereux !

craquant bruyamment et les pneus laissent une longue traînée sanguinolente. C'est agaçant tous ses hurlements, alors je monte le son de l'autoradio pour couvrir les chocs et les bruits parasites. Your own... Personal... Jesus. Someone to hear your prayers...

Someone who cares

Guerre des gangs, omniprésence de la drogue, meurtres

gratuits, fusillades et courses-poursuites incessantes avec la police, San Andreas n'est évidemment pas à mettre entre toutes les mains. S'il y a un jeu qui mérite la classification « pour adulte », c'est bien celui là. Mais bien plus qu'une accumulation de violence gratuite pour appâter le client avec un parfum de scandale, c'est également un jeu profondément humoristique, bourré de clins d'œil au cinéma, aux épisodes précédents ou au mode de vie américain en général. C'est surtout un gameplay incroyablement riche et une durée de vie étourdissante (il m'a fallu à peu près vingt heures de jeu pour finir les



San Andreas, c'est aussi l'occasion de visiter l'Amérique profonde.

Un peu de technique

Contrairement au très décevant Boiling Point, au thème comparable et qui balbutie même sur une machine haut de gamme, San Andreas a le mérite de parfaitement tourner sur des configurations qu'on croyait dépassées. En contrepartie, les graphismes ne sont bien sûr pas terribles, même si sa résolution plus élevée fait de la version PC la meilleure de toutes.

S'il y a un jeu qui mérite la classification « adulte », c'est celui-là.



premiers 20 %). Bien sûr on ne peut que regretter la pauvreté des graphismes, liée aux contraintes techniques de la Playstation 2. De même que les contrôles sont adaptés à un paddle plus qu'à une souris, rendant par exemple les headshots bien trop faciles. Tout le monde n'accrochera pas non plus au scénario, qui reste typé gangsta même si certains passages évoquent plutôt les films de Tarantino. Malgré toutes ses faiblesses, par son ambition démesurée et la qualité de sa réalisation, GTA plane loin au-dessus du reste de la production vidéo-ludique.

Atomic



MALGRÉ D'ÉVIDENTES FAIBLESSES TECHNIQUES, UNE ERGONOMIE PERFECTIBLE ET UNE AMBIAN-CE OUI NE SERA PAS DU GOÛT DE TOUT LE MONDE, SAN ANDREAS FORCE LE RESPECT PAR L'INTELLIGENCE ET LA RICHESSE DE SON GAME-PLAY, SON HUMOUR, SON IMPRESSIONNANTE BANDE-SON, AINSI OUE LE NOMBRE FARAMI-NEUX D'HEURES À Y ENGLOUTIR POUR EN FAIRE LE TOUR. SOUVENT IMITÉ, JAMAIS ÉGALÉ, GTA N'A AUCUN CONCURRENT CRÉDIBLE.

Le plaisir de la conduite

H La durée de vie Le gameplay varié

La bande-son

Les graphismes indignes d'un PC Les gunfights trop faciles

6 TECHNIOU ARTISTIOU



NHL Eastside Hockey Manager 2005

TABLEUR GLACÈ

CONFIG MINIMUM CPU 433 MHz, 128 Mo de RAM ÉDITEUR SEGA DÉVELOPPEUR SPORTS INTERACTIVE/GRANDE-BRETAGNE TEXTE EN FRANÇAIS

LE HOCKEY N'EST PAS L'APANAGE DES ÉDENTÉS ÉCERVELÉS.

IL EST ÉGALEMENT CELUI DES CÉRÉBRAUX... DEVANT UN PC!

i les expressions « titiller la rondelle » et « astiquer le manche » n'ont aucune connotation graveleuse pour vous, c'est que vous êtes un fan de hockey. NHL Eastside Hockey Manager 2005 est donc fait pour vous! Reprenant les principes de



Football Manager 2005, Sports Interactive nous livre ici son second jeu de management avec le hockey pour toile de fond. Si le but est simple (diriger une équipe dans l'espoir de remporter des titres), le reste l'est beaucoup moins. Les spécificités de ce sport, tant sur la glace qu'aux abords de la patinoire, sont en effet si obscures qu'elles ne destinent ce titre qu'aux vrais connaisseurs. Dommage que ces subtilités (ballottage, repêchage...) ne soient pas expliquées, comme ont pu l'être celles du football américain dans le dernier Madden. Cela dit. EHM 2005 s'avère extrêmement complet. Les possibilités et les interactions se sont même étoffées en un an : rapports avec les médias, élaboration des tactiques, etc. L'interface (également empruntée à FM 2005) permet de glisser sans problème d'un menu à l'autre.



Vous vous demandiez ce qu'était devenu le Pingouin ? Il joue les mascottes en NHL!

Restent cependant quelques défauts, de l'ordre du détail : la traduction, faite par des Canadiens, entraîne certaines expressions risibles, ou, plus dommageable, l'absence du championnat de France et la retransmission « stroboscopique » des matches, qui est tout sauf immersive!

Socrates

Un titre extrêmement complet

La retransmission des matches

TECHNIQUE

2

ARTISTIQUE

7

« QUE C'EST DUR, LE VÉLO!
QU'EST-CE QU'IL FAUT ÊTRE CON
POUR PRATIQUER CE SPORT!
C'EST QUAND MÊME PAS DE NOTRE
FAUTE SI CE SONT LES BELGES

QUI GAGNENT... » COLUCHE (1944-1986).



Des nouveautés intéressantes

L'absence de certaines licences...

6 TECHNIQUE 4 ARTISTIQUE 8 INTÉRÊT

Pro Cycling Manager

LA PETITE REINE DU PC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 MO DE RAM,
CARTE 3D 32 MO ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CYANIDE STUDIOS/FRANCE
TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS

Grâce au moteur optimisé, le jeu tourne correctement avec un processeur cadencé à 1 GHz.

omme chaque année, à l'approche du Tour de France, Cyanide Studios nous délivre une nouvelle version de son jeu de management consacré au cyclisme. Un moment autant attendu par les fans qu'une chute de Lance Amstrong! Et cette année, Pro Cycling Manager n'est pas avare en nouveautés: interface remaniée, moteur 3D optimisé, gestion des intempéries, éditeur d'étapes... Votre diplomatie sera même prise en compte, au cours de discussions avec les coureurs! Mais les développeurs français ont surtout retenu les erreurs des précédents volets de la série: ainsi, ils ont entièrement repensé le système des sprints,



qui vous permet de désigner un « poisson pilote » pour votre coureur le plus rapide. Le clic droit est également utilisé pour une navigation plus intuitive durant la course. En pointant le curseur sur un de vos hommes, un menu contextuel apparaît (relais court, attaque...). Et en cliquant sur un adversaire, comme le maillot jaune ou votre plus proche rival, vous le marquez au cuissard! Bref, une fois de plus, Pro Cycling Manager a gagné en profondeur et en intérêt. De quoi ravir les fans, même si l'on regrette encore l'absence de certaines licences, dont celles de Discovery Channel et Telekom!

Socrates



Voici les nouvelles unités dotées de leurs fusils flambant neufs.

sa sortie, Settlers : l'Héritage des Rois apportait un vent de fraîcheur appréciable à une série enlisée jusqu'au cou dans un

gameplay boueux. Sans être parfait, ce STR médiéval arrivait à convaincre notamment grâce à son aspect contemplatif qui incitait le joueur à regarder son monde vivre paisiblement tout en planifiant ses prochains combats. Pour ce premier add-on, Blue Byte semble s'éloigner de sa recette qui marche pour orienter la campagne additionnelle sur des chemins qui mènent aux guerres et aux conquêtes. En effet, il va falloir défendre vos terres



Le groupe de gauche se fait laminer par mes archers parce qu'ils n'arrivent pas à traverser le petit bout de terre.

L'Héritage des Rois Extension Pack

MOINS DE SIX MOIS APRÈS LA SORTIE DE SETTLERS, BLUE BYTE REVIENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE AVEC LE PREMIER ADD-ON POUR SON JEU DE STRATÉGIE. POUR UN PEU, ON SE DEMANDERAIT S'ILS NE SE SONT PAS UN POIL PRÉCIPITÉS.

TOUT PUBLIC





CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo DE RAM,

CARTE VIDEO 32 MO ÉDITEUR UBISOFT

DÉVELOPPEUR BLUE BYTE/ALLEMAGNE

TEXTE VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE,

V.F. INTÉGRALE PRÉVUE.



durement conquises contre un peuple mystérieux qui vient vous pourrir la vie. La routine, en somme. Cela sera l'occasion d'introduire les trois nouveaux héros dotés de capacités particulières, telle Yuki, une combattante asiatique qui emploie des feux d'artifice pour paniquer ou rassurer les troupes. Les différentes missions offriront également un nombre suffisant d'opportunités pour recruter les unités inédites (principalement des fantassins armés de fusils). Vous devrez aussi bâtir des ponts qui vous permettront d'accéder à certaines zones plus rapidement et plus sûrement que par le chemin

Ça c'était la théorie

« normal ».

Dans la pratique en revanche, c'est nettement moins joyeux.

La campagne retombe dans les mêmes écueils que le jeu original et on se retrouve plus souvent qu'on le voudrait face à des objectifs flous, à ne pas trop savoir comment employer les maigres ressources à disposition. Bien sûr, le marché permet d'échanger certaines d'entre elles contre d'autres, mais au prix de longues minutes d'attente durant lesquelles on s'ennuie ferme. Et si par malheur on s'est trompé dans l'ordre des constructions? Facile, on se fait laminer par la machine qui attaque avec des effectifs démesurés. Du moins sauf si le pathfinding s'en mêle et que ses unités tournent en rond en tentant de trouver leur chemin. Les ponts qui devraient représenter un avantage stratégique sont au final plutôt gadget et la nouvelle race contre laquelle on se bat n'est pas jouable. Quant à la météo, elle est tout simplement négligée. Le coup de grâce est asséné par l'absence totale d'amélioration du moteur graphique ou de l'environnement sonore.

L'opposition arrive souvent en grand nombre de nulle part. Pour la planification, on repassera.

Heureusement, un éditeur de cartes fait son apparition et devrait permettre aux fans de fournir du contenu intéressant à moindre prix. Au final, les maladresses de la campagne additionnelle et le peu de nouveautés (y compris pour le multi) font de cet add-on un produit plutôt gadget. Dommage.

Bishop

Un peu de technique

On ne change pas une équipe qui gagne, donc si L'Héritage des Rois tourne sur votre PC, cet add-on n'aura aucun souci technique. Pour pouvoir y jouer confortablement, prévoyez 2 GHz et 512 Mo de Ram



Un NPC se cache dans le tas, saurez-vous le retrouver?

En Deux Mots

À MOINS D'ÊTRE UN FAN ABSOLU DE SETTLERS, CET ADD-ON N'EST PAS FRANCHE-MENT INDISPENSABLE. CERTES, IL POUSSE LE GAMEPLAY UN PEU PLUS LOIN, MAIS UNE POIGNÉE DE BÂTIMENTS ET DE BONSHOMMES, MÊME POUR 30 EUROS, MOI JE TROUVE CA CHER PAYÉ.





Campagne longue

Peu de nuuveautés

Toujours les mêmes défauts





Il y a 46 communistes dans cette image :

orti en Angleterre dans l'indifférence générale en mars 2004, Cold War Conflicts est un jeu tactique temps réel dont le principal argument de vente est d'utiliser un moteur graphique vieux de cinq ans. Donc si vous n'avez pas vu de STR depuis l'an 2000, réjouissez-vous : CWC est l'occasion de rejouer les plus grandes batailles de la guerre froide entre 1950 et 1973! Bon, en fait ça se limite à la Corée et au Proche Orient : le Vietnam ne devait pas être assez important. Les quatre campagnes disponibles proposent donc 37 missions réparties entre la Corée côté Américains et Communistes, Suezen 56 vu par les Israéliens et la guerre du Kippour avec l'Égypte. Tout ça n'a pas grande importance, de toute façon les noms sont surtout là pour faire joli. Enfin, joli, le mot n'est peut-être pas très bien choisi : on parle là d'un jeu entièrement 2D. Des sprites minuscules qui

Cold War Conflicts

OINOSAURE

CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo ÉDITEUR WALKON MEDIA PUBLISHING DÉVELOPPEUR RED ICE/ALLEMAGNE TEXTE EN ANGLAIS ET VOIX EN ANGLAIS, HÉBREUX, CORÉENS...

100 % RÉALISTE! PROCLAME LA PUBLICITÉ SUR LA BOÎTE. UTILISE LE MOTEUR DE SUDDEN STRIKE ©! CROIT-ELLE BON D'AJOUTER.

vadrouillent entre les arbres façon Schtroumpfs, quasi impossibles à distinguer si vous jouez en 1024x768 sur un écran qui fait moins de 30 pouces. Parce qu'ils sont super bien camouflés, les bougres : des pixels verts sur fond vert, avec juste des petits détails pour différencier les lutins qui ont des jumelles et ceux qui portent des mitrailleuses. Tout ça est bien sûr horriblement obsolète: l'I.A., le pathfinding, l'interface et le gameplay en général ont deux ou trois générations de retard. Ce n'est pas simplement l'inconfort d'avoir à jouer en 640x480 pour y voir quelque chose, c'est simplement le fait qu'avec des dizaines de titres qui se battent sur ce créneau. CWC est complètement dépassé sur tous les plans. À réserver à ceux qui croient sincèrement que les jeux vidéo, c'était mieux avant.

Atomic





Massive Assault Network

STRATÉGIE PAR CORRESPONDANCE

C'EST BIZARRE, J'AI DÉJÀ VU CE JEU QUELQUE PART... AH MAIS OUI, ON A TESTÉ SA SUITE LE MOIS DERNIER!

CONFIG MINIMUM CPU 600 MHz, 256 MO DE RAM,
CARTE VIDÉO 32 MO ÉDITEUR WALKON MEDIA
PUBLISHING DÉVELOPPEUR WARGAMING.NET/
ÉTATS-UNIS TEXTE EN FRANÇAIS



Moins cher que Domination Plus cher que la démo gratuite

6 TECHNIQUE 6 ARTISTIQUE 4 INTÉRÊT

esté dans Joy en novembre 2003, le premier Massive Assault était un jeu tactique tour par tour en 3D. Bien équilibré mais avec peu d'unités, des déplacements très limités et des possibilités d'action finalement plutôt réduites, le gameplay se résumait un peu trop souvent à calculer à chaque tour la combinaison la plus efficace pour infliger le maximum de points de dégât. Contre un ordinateur, très fort en additions, ca lasse vite. Une extension multi est donc sorti en avril 2004. permettant au comptable qui sommeille en vous d'affronter un autre joueur par e-mail dans un fascinant duel de permutations. Hélas, pour une raison bien mystérieuse, Massive Assault Network ne sort en France qu'un an plus tard. Peut-être qu'il a fallu tout ce temps pour traduire partiellement les écrans d'options, ou peut-être qu'aucun distributeur n'a été intéressé par un jeu de stratégie permettant de jouer un tour par semaine et qu'il ne nous arrive maintenant que parce qu'il ne coûte plus rien. On ne saura jamais. C'est ballot en tout cas, parce



Un peu comme dans un jeu de plateau, on passe un temps fou à compter des cases.

que le troisième titre de la série, Domination, est déjà sorti chez nous. Oups! Network n'a donc rien à offrir : il coûte quelques euros de moins, mais il propose moins de cartes et d'unités et sa partie solo ne comprend pas tous les scénarios du jeu de base. Pire : acheter la boîte ne vous permet de jouer que pendant quatre mois, ensuite il faut payer un abonnement. Le gag c'est que si vous téléchargez la démo gratuite et qu'ensuite vous vous abonnez en ligne, pour le même prix vous pouvez jouer six mois... Acheter le jeu en magasin ne présente donc un intérêt que si votre connexion RTC ne vous permet pas de télécharger une démo de 100 Mo.

Atomic



Area 51 vous fera même visiter la lune.

Quelques passages se révèlent être

particulièrement intenses.

n juillet 1944, le gouvernement américain s'est efforcé de masquer le crash d'une soucoupe volante au Nouveau Mexique. Pourtant, cet épisode isolé ne représente qu'un infime détail de l'énorme conspiration qui perdure encore de nos jours. Ethan Cole, spécialiste des interventions en milieu toxique, ne croit pas à ces foutaises. C'est un ballon-sonde, c'est tout. D'ailleurs, si aujourd'hui on l'envoie à Roswell dans une base ultra-secrète de l'armée américaine et qu'on lui file des armes de gros calibre, ça n'a aucun rapport avec ces événements passés. Oui Ethan Cole est un naïf. Il va découvrir bien vite que les aliens sont effectivement parmi nous et que la colonisation a commencé. Bon, le scénario est classique, les rebondissements attendus et les différents

CONSPIRATEUR F. P. S.

AMATEURS DE SCIENCE-FICTION ET DE PETITS GRIS. MIDWAY VOUS DONNE RENDEZ-VOUS DANS LA ZONE 51 POUR TENTER

DE DÉMÊLER, À GRAND RENFORT D'ARMES AUTOMATIQUES, LES INTRIGUES DE LA CONSPIRATION TENTACULAIRE ÉDIFIÉE PAR LES ÉTATS-UNIS.

> rôles éculés, mais la mayonnaise prend et on y croit. Enfin, autant qu'on croit à un film hollywoodien grand public. D'ailleurs pas grandchose de ce FPS ne parviendra à vous surprendre, à part peut-être son moteur 3D, étrangement vétuste.



Pourtant, Area 51 est accrocheur. La progression suit une

courbe logique, tant en termes de level design que de difficulté, les opposants offrent un challenge de plus en plus coriace et de nouvelles armes s'ajoutent à l'inventaire juste à point nommé. Deux d'entre elles, d'origine extraterrestre, sont particulièrement efficaces, notamment celle qui balance des petites boules qui se collent à l'adversaire avant d'exploser. Simple et rigolote, cette arme révèle toute sa puissance quand on utilise son laser qui « affiche » les rebonds sur les

Un peu de technique

Bien que conçu sur console en premier lieu, Area 51 nécessite une carte graphique correcte (donc supérieu-re à une GeForce 4 MX) si l'on veut profiter pleinement du 1024x768, aujourd'hui standard.





CONFIG MINIMUM 1,4 GHz, 256 Mo DE RAM.

CARTE VIDÉO 32 MO

ÉDITEUR SEGA

DÉVELOPPEUR MIDWAY/ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



En mutant, votre perception est altérée et vos mouvements sont plus rapides.

En Deux Mots

UN PEU EN RETARD D'UN POINT DE VUE TECH-NIQUE AVEC QUELQUES DÉTAILS QU'ON AURAIT AIMÉ PLUS TRAVAILLÉS, AREA 51 N'EN DEMEU-RE PAS MOINS UN FPS AGRÉABLE, DOTÉ D'UN SCÉNARIO BIEN ÉCRIT (MAIS SANS ORIGINALI-TÉ) ET D'UNE DURÉE DE VIE HONORABLE.

ECHNIQUI

6

Produit sympathique Armes aliens

I.A. un peu limite Moteur 3D pas extra

meilleure finition.

ARTISTIQU

murs et se teinte en rouge lorsque la trajectoire finit sur un ennemi. Un peu avant la moitié du jeu, un virus alien vous contaminera et vous permettra alors de vous transformer temporairement en un hybride rapide et puissant. Sans jamais être obligatoire, cette mutation est particulièrement appréciable lors de certains combats contre des forces en supériorité numérique. Que manque-t-il à Area 51 pour se démarquer de la concurrence? Une intelligence artificielle plus réactive, plus de précision avec les fusils à lunette, un moteur graphique fignolé et surtout un mode multi qui ne passe pas obligatoirement par Internet. Les possesseurs de Firewall auraient apprécié. Area 51 rappelle un peu Red Faction à l'époque d'Half-Life: un bon produit qui aurait mérité une

Bishop





SCAR Squadra Corse Alfa Romeo

D D U C H E F R D I D E



Oh ça va hein, ça arrive même aux meilleurs.

PRÉSENTÉ COMME LE PREMIER RPG AUTOMOBILE, VOILÀ UN JEU QUI FAIT PLUS QU'ENVIE SUR LE PAPIER, SURTOUT QUAND ON SAIT QU'IL EST ISSU DES PETITES MIMINES DES ILLUSTRES DÉVELOPPEURS DE SCREAMER 1 & 2 ET SUPERBIKE. MALHEUREUSEMENT,

IL Y A UN PETIT PROBLÈME.



Quand on your dit que les textures sont pourries.

our être honnête, je dois vous dire que je crovais énormément en SCAR. Le concept du jeu de rôle appliqué aux voitures me faisait trépigner d'impatience et la bêta reçue présentait pas mal de points positifs. Tout semblait destiner la dernière production Milestone à un avenir vidéoludique radieux. Mais les bonnes idées n'aboutissent pas toujours et je m'en vais vous expliquer pourquoi. Une fois n'est pas coutume, commençons par énumérer les défauts, tout d'abord le jeu est moche. Bon, ça n'est pas aussi horrible que la tête de Fumble, mais on sent de suite la provenance console du titre : textures grossières, virages tracés à la hache et voitures modélisées avec dix polygones qui se battent en duel. Ensuite, penchons-nous sur le côté « RPG ». soit la possibilité de monter de niveau en niveau en gagnant de l'expérience. Au fil de la progression, on reçoit des points à attribuer à neuf compétences, qui vont de l'intimidation permettant de foutre plus





Voilà, en une image je vous résume tout l'aspect RPG du jeu.

vite les jetons à un concurrent à une meilleure accélération, en passant par la capacité de mieux manier la voiture dans les virages. Je ne vous les fais pas toutes, puisqu'elles n'auront au final qu'assez peu d'impact dans le jeu. Je cherche d'ailleurs où est la dimension RPG de tout ça : de toute façon il n'y a pas de mode carrière ni quoi que ce soit permettant de se sentir dans la peau d'un pilote. Allons, allons, ne faisons pas la fine bouche, après tout SCAR est un jeu de bagnoles et l'important, c'est la course.

Ça semble mal barré...

Mais là encore un problème se pose : le jeu est incroyablement facile,

en quatre heures de jeu on boucle toutes les courses des modes débutant, semi-pro et pro pour arriver à enfin trouver un peu de challenge en mode expert. Pour gagner ça n'est pas bien compliqué, il suffit de prendre l'ascendant sur les voitures l.A. dès le



Ca en deviendrait presque lassant...

départ en faisant le forcing. Dès qu'on se frotte à leurs pare-chocs arrière, leurs capacités semblent curieusement s'effondrer. À aucun moment le joueur ne rencontre de réelle difficulté et on se balade en sifflotant sur les nombreux tracés disponibles. Pour tout dire, après quelques courses à se prendre pour l'aigle de la route, on finit par réaliser qu'on est en train de méchamment s'ennuyer. Pourtant, SCAR n'est pas non plus un ratage total. En cherchant un peu on parvient même à augmenter la difficulté et je ne saurais que trop vous conseiller de désactiver de suite le traction control et l'ABS, ça a le mérite de rendre le pilotage un peu plus pointu. Même si ça ne rendra pas vos adversaires plus agressifs, au moins vous leur mettrez quelques secondes en moins dans la vue.

Tout n'est pas perdu

Le compromis entre arcade et simulation fonctionne plutôt bien

et on prend vite le pli de mettre sa voiture (qui sera toujours une Alfa Romeo, rappelons-le) à l'équerre afin de franchir les virages. Le style très arcade compense lui-même l'obligation d'effectuer de gros freinages sous peine de sortie de route. Le pilotage est vraiment agréable, les tracés sont variés (circuits, villes, routes de campagne) et l'impression de vitesse d'apparence mollassonne du départ s'avère finalement bien sympathique dès lors qu'on se retrouve au volant d'une 155 V6 et qu'on se place en vue « capot ». Au fil de l'avancée, on débloquera des circuits, des voitures (parmi 25 de toutes les époques) et même de l'équipement tel que des nouveaux gants ou casques. Ces derniers ne sont d'ailleurs pas là que pour l'apparat, mais influent directement sur certains paramètres en augmentant, par exemple, votre jauge d'intimidation. Mais là encore le jeu se trahit tout seul car plus on monte de niveau, moins on subit de dégâts et moins les concurrents réussissent à nous brouiller la vue en restant collés assez longtemps dans l'aspiration

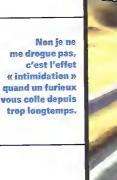
Un peu de technique

La bonne nouvelle, c'est que le jeu tourne réellement bien sur la config mini annoncée par l'éditeur. Évidemment, il faudra se contenter d'un misérable 640x480 mais quoi qu'il arrive, ça reste totalement

(l'effet est d'ailleurs saisissant). Aussi pourra-t-on faire de plus en plus de hors-piste en progressant, puisque les dommages encaissés seront alors moins importants. Et quand on sait que couper les chicanes en début de course permet de prendre les devants pour ne plus jamais revoir les adversaires... on n'hésite pas bien longtemps avant de se lancer dans l'aventure. Ceux qui joueront totalement le jeu auront en revanche le plaisir de constater que l'1.A. tient réellement compte de leur présence. Il suffit par exemple de fermer la porte pour voir son adversaire sauter sur sa pédale de frein et déboîter pour passer de l'autre côté. Enfin ça, c'est quand on ne le largue pas. Même s'il a quelques atouts sympas, SCAR est une déception qui aurait pu être évitée avec une difficulté un peu plus élevée, des graphismes plus dignes de nos machines et un vrai mode carrière au lieu de ce sous-mode estampillé « RPG ». le suis frustré.

Yavin







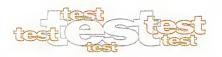


En Deux Mots

SCAR AVAIT TOUT POUR PLAIRE ET LA DÉCEP-TION EST À LA HAUTEUR DES ESPOIRS PLACÉS EN LUI. TROP FACILE, TROP LARGUÉE TECHNI-OUEMENT ET TROP PEU COMPLÈTE, LA DER-NIÈRE PRODUCTION DE L'ILLUSTRE STUDIO MILESTONE RESTE UN PETIT JEU DE BAGNOLES SYMPATHIQUE MÊME SI QN ATTENDAIT QUELOUE CHOSE DE PLUS CONSISTANT.

- Pilotage arcade/simulation sympathique
- La variété des tracés
- Tourne sur une toute petite config
- Beaucoup trop facile
- C'est vraiment pas beau
- Où est le côté RPG ?





Les ciques et les damnés ne sont pas les derniers en matière de prise de balle musclée.

orti en juin 2004, Chaos League en a attiré, du peuple. Un succès qui tient en partie à son concept, assimilable au jeu de plateau BloodBowl : deux équipes de neuf joueurs s'affrontent avec dans l'idée de mener un ballon ovale dans l'en-but adverse, tout en se mettant de méchantes beignes. Un peu comme au football américain en fait. Sauf qu'au Superbowl, les orcs et morts-vivants ne sont pas admis, et l'arbitre n'oublie pas une trépanation collective après avoir empoché un pot-de-vin. Dans Chaos League, si. Tout ceci a pris forme à travers un jeu de stratégie défoulant et immoral mais un peu balèze à prendre en main. L'interface de Mort Subite améliore sensiblement celle du Chaos League original, demeure moins envahissante, mais on reste loin d'un titre capable de capter le grand public dès la première partie, tant on patauge au début. En dépit d'une infime amélioration, le mode tour par tour souffre toujours d'un côté imprévisible. Du coup on lui préférera le temps réel, bien plus vivant malgré la nécessité de connaître ses raccourcis clavier tel un joueur de Warcraft III accompli.

« LE JOUEUR N°8 PREND UN PEU DE RECUL PENDANT QUE SES CAMARADES LE PROTÈGENT. LE N°9 SEMBLE DÉMARQUÉ AU LOIN. N°8 LUI PASSE LE BALLON AVEC SUCCÈS! FICHTRE, NON. N°9 NE PEUT LE RÉCEPTIONNER : SES BRAS ONT ÉTÉ DÉVORÉS.»





Chaos League Mort Subite







CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 128 Mo DE RAM,

CARTE VIDÉO 32 MO

ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE

DÉVELOPPEUR CYANIDE STUDIOS/FRANCE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

M'en fous de la balle

Parmi les ajouts de taille sur le terrain, on note une intelligence

artificielle affinée, avec des joueurs moins potiches, plus volontaires. Le fait de leur attribuer des comportements n'y est pas étranger. Réjouissezvous, les clubs de supporters viendront parfois vous prêter main-forte à l'aide de sorts ultimes et, surtout, ce fichu arbitre peut être avoiné comme les autres. D'ailleurs, ça soulage quand il refuse d'être soudoyé. Autre fourberie, vous pourrez coller une prime sur la tête d'un joueur qui vous rapportera un paquet s'il finit au tapis. Au rang des nouveautés, on dénombre des nouveaux héros, des sorts à gogo, trois stades et trois races se greffant aux neuf existantes : les gnomes, rois de la technologie, les ciguës, de fourbes poissons et les damnés, qui s'embrasent pour un rien. Trois nouvelles façons de réduire l'adversaire en bouillie avant de lui coller un touchdown sous les commentaires parfois lourdingues des Thierry et Jean-Mimi locaux. Reste qu'en définitive, on aurait préféré une vraie suite améliorant l'ensemble, plutôt qu'un standalone aux allures de sortie subite.

Plume

Coincidence : chez les gnomes, la Love Machine ressemble en tout point à Mach.



L'interface un peu plus clean permet de mieux apprécier les rencontres.

Un peu de technique

L'ensemble tourne aussi bien qu'un manège de bal populaire sur un PC bas de gamme qui atteint son premier giga. Cela suffit largement pour profiter de cette production qui, de toute façon, ne tire pas parti des dernières technologies sur le plan visuel.

Concept amélioré

Plein de bonnes idées

Ca fait un peu patch

Toujours aussi complexe

CHAOS LEAGUE: MORT SUBITE RELÈVE UN PEU LE NIVEAU DU TITRE ORIGINAL, QUELQUES POINTS AMÉLIORÉS, DU CONTENU EN PLUS, MAIS LA MÊME TENDANCE À REBUTER LES MOINS HARDIS. EN REVANCHE, QUAND ON ACCROCHE BIEN.

TECHNIQUE

6

ARTISTIQUE





Identifier visuellement les pays amis et ennemis demande une bonne mémoire et une grande expérience.

SUITE AVORTÉE DE PAX ROMANA,
TRÈS CONTRARIÉE DANS SON
DÉVELOPPEMENT, « LES GRANDES
INVASIONS » S'ATTAQUE
À 700 ANS DE BOULEVERSEMENTS
HISTORIQUES. UN PROJET
DÉMESURÉMENT AMBITIEUX,
AVEC DES MOYENS DÉRISOIRES.

maginez un peu : un wargame simulant jour après jour sept siècles de chaos européen, de l'an 350 à 1066. Sur un plateau de jeu allant de l'Irlande à l'Arabie, des dizaines de peuples s'affrontent pour le contrôle de 250 provinces. Tout commence avec l'arrivée massive d'envahisseurs hirsutes aux marches orientales de l'Empire Romain et le lent grignotage de ses frontières. Au début ils ont la vie facile, les chefs des sauvages : contrôler une horde de demeurés ne présente pas de difficultés particulières, il suffit de tout piller puis de migrer un peu plus loin. Mais face à ces brutes, des royaumes de barbares nouvellement sédentarisés s'organisent, pendant que derrière eux les vagues d'asiatiques continuent de déferler. Pris entre le marteau et l'enclume, ces peuples doivent se tailler un territoire, y développer une administration et transformer leur mode de vie, ou être écrasés : y'aura pas de place pour tout le monde. Avec du temps, les états survivants réussiront peut-être à agglutiner un nouvel empire, mais sous la menace constante d'envahisseurs étrangers et de forces centrifuges de plus en plus irrésistibles.

Détail politiquement incorrect : les différentes sectes du jeu peuvent convertir les populations par le glaive.



Les Grandes Invasions



Plus fort que la CECA : dès l'an 636, la Bavière exporte son fer en Perse.

Un peu de technique

Ne vous fiez pas à ses graphismes misérables : le jeu tourne en temps continu, pas en tour par tour, donc il demande pas mal de puissance pour enchaîner les mois à une vitesse correcte.

Blastez du Carolingien !

Voilà pour l'idée générale. Ne comptez pas sur moi pour entrer

dans les détails de la simulation militaire, diplomatique, économique et religieuse : j'aimerais bien, c'est plein de bonnes idées, mais je n'ai vraiment pas la place. N'espérez pas non plus comprendre comment ça marche: ce jeu est aussi laid que complexe. Et boudiou, qu'est-ce qu'il est laid. Même après lecture du manuel, qui doit faire dans les soixante pages d'explications techniques denses, j'ai une vague idée du fonctionnement théorique mais je nage complètement sur la pratique. Il faut dire que la microgestion simultanée de dix nations éparpillées aux quatre coins du continent n'est pas à la portée du premier venu, surtout quand l'interface a décidé de vous en empêcher. En fait ce jeu doit être le plus lourdingue et hermétique que j'aie vu de ma vie : Europa Universalis est une merveille d'ergonomie en comparaison. Après des heures à essaver de jouer, à cliquer sans fin sur des boutons minuscules, à faire inutilement des kilomètres à la souris, tout ce que j'y ai gagné c'est une tendinite.

Atomic



CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 512 Mo

DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO

ÉDITEUR NOBILIS

DÉVELOPPEUR PHILIPPE THIBAUT/FRANCE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



LES GRANDES INVASIONS N'EST PAS SEULE-MENT TRÈS COMPLIOUÉ, IL EST SURTOUT TOTALEMENT ILLISIBLE. QUELLES OUE SOIENT LES OUALITÉS SUR LE PAPIER DE SON GAME DESIGN, IL RESTE À EN FAIRE UN JEU VIDÉO.

TECHNIQUE

1

ARTISTIQUE

Thème historique ambitieux
Ergonomie cauchemardesque





Le level designer a eu la main lourde avec les canons d'Omaha Beach.

e mois-ci, comme tous les mois, les fans de Blitzkrieg vont être servis: Frontal Attack 2 leur propose deux douzaines de nouvelles missions, très librement inspirées d'anecdotes historiques plus ou moins célèbres. Aucun fil conducteur dans tout ça, on ne joue que des combats indépendants : de la défense allemande des plages du Jour J à la reconquête de Stalingrad par l'Armée Rouge, en passant par le siège de Tobrouk des Italiens ou la poussée vers Monte Cassino des Britanniques. Plus intéressant, de nombreux scénarios cherchent à montrer des situations originales. Ce n'est pas certainement pas du luxe pour un jeu vieux de deux ans, au moteur décliné à toutes les sauces, dont les innombrables clones et extensions à tous les théâtres d'opérations imaginables ont noyé les amateurs sous des centaines de batailles. Heureusement, l'absence de campagne

Frontal Attack 2

DÉLAYAGE

CONFIG MINIMUM CPU 366 MHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 8 Mo Éditeur WalkOn media publishing Développeur INtex Publishing/Allemagne Texte et voix en anglais dans la version testée

BONNE IDÉE ÇA : REBAPTISER TOTAL CHALLENGE EN FRONTAL ATTACK, HISTOIRE DE VOUS VENDRE LE MÊME ADD-ON DEUX FOIS.

stratégique est en partie compensée par la variété e t l'inventivité de certaines missions. On notera par exemple les efforts des Allemands en Serbie pour ravitailler une colonne en panne sèche, harcelée par les partisans communistes et devant fuir au plus vite pour échapper au rouleau compresseur soviétique. Malheureusement certains scénarios semblent ne pas fonctionner pour cause de bug, par exemple le raid nocturne de Saint-Nazaire. D'autres sont justes idiots, comme celui où un espion nazi snipe des gardes à tout va dans le port d'Anvers et s'efforce de guider par radio des bombardements de missiles V2. Au bout du compte, si vous n'êtes pas déjà totalement dégoûté de Blitzkrieg et si vous avez encore le jeu d'origine sous la main pour faire tourner cette extension, alors à moins d'un euro la mission vous pouvez vous laisser tenter.

Missions assez originales Encore du Blitzkrieg

4 5 5

TECHNIQUE ARTISTIQUE INTÉRÊT



Atomic

A 380

MAQUETTISME

DANS QUELQUES ANNÉES, ON IRA PEUT-ÊTRE À L'E3 EN UTILISANT CET ENGIN. POURQUOI NE PAS L'ESSAYER TOUT DE SUITE ?

CONFIG MINIMUM CPU 450 MHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 8 Mo Éditeur Wilco Publishing Dèveloppeur Wilco Publishing/Belgique Texte en Français



Modélisation 3D satisfaisante

Simulation très approximative

6 TECHNIQUE 6 ARTISTIQUE



l est vraiment très gros, cet A380. Bon, c'est pas vraiment l'avion le plus grand du monde, cet honneur revient à l'Antonov 225 (un cargo géant conçu pour trimballer l'éphémère navette soviétique Buran sur son dos). N'empêche qu'il est énorme, avec 35 % de places de plus que l'ancien champion, le Boeing 747/400. Voire même 100 % de plus si c'est Easyjet qui arrange les fauteuils, en sciant les jambes des passagers pour gagner de la place. Et alors pour récupérer sa valise et passer la douane à l'arrivée, j'imagine même pas le bonheur. Mais ça c'est les problèmes du bétail, le commandant de bord il s'en fout et cette extension pour Flight Simulator 2004 vous propose de piloter le monstre, pas de mal dormir dans son estomac. Bon, ne nous leurrons pas, l'A380 n'en étant encore qu'au stade du prototype, son comportement en vol dans le jeu relève de la spéculation pure et simple. Non, vous



Admirez la finesse des détails!

n'allez pas vraiment pouvoir apprendre à le piloter. Mais l'important c'est qu'on s'y croirait, et pour ça la modélisation de l'appareil est suffisamment bien faite pour être convaincante. Bonne idée, il est possible de déambuler dans la cabine des passagers : son bar, ses fauteuils Business, le clapier de la classe Eco... Malheureusement, les déplacements sont très lents et peu pratiques. Petit bonus, les moments importants du vol sont ponctués par les annonces des hôtesses : « Attention au départ », « Attachez vos ceintures », « Le bar est ouvert ». Il n'y a hélas pas de « Préparez-vous à l'amerrissage », pourtant j'en aurais souvent besoin. Au final, cette extension est un peu légère sur le plan simulation, mais elle devrait satisfaire les impatients qui veulent jouer tout de suite avec un très gros avion.

Atamic

Genre: Shoot Massivement Multijoueur Infos : Environ 15 euros — CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte vidéo 3D 64 Mo — Exclusive Collection d'Ubisoft Note: 8/10 dans Joystick N°150

Attention, c'est probablement votre dernière chance d'essayer Planetside, le premier FPS massivement multijoueur. Bien qu'aucun bruit de couloir n'évoque une fin prochaine, le lent exode des abonnés devrait le condamner à une disparition discrète dans moins d'un an. Pourtant le concept est excellent et participer à un affrontement regroupant plusieurs centaines de joueurs est une expérience transcendante. De plus, l'emploi des véhicules et des différentes classes spécialisées lui donne une profondeur stratégique appréciable. Attention cependant, outre le prix du jeu un abonnement mensuel de 12 euros environ est à prévoir.

PC CB-ROA



Sim City

Genre: Gestion urbaine

Infos : Environ 15 euros — CPU 500 MHz + 128 Mo
de Ram + Carte 3D 16 Mo — Collection Classics

d'Electronic Arts

Note: 8/10 dans Joystick N°144

Àsa sortie, Sim City 4 nécessitait une machine sérieuse pour tourner dans des conditions acceptables. Bonne nouvelle, votre PC est aujourd'hui très certainement à niveau pour vous éclater avec ce simulateur de ville. En tant que maire, vous choisissez quel type de zones se construisent et gérez les problèmes qui en découlent après : insécurité, pollution, incendies, catastrophes naturelles, j'en passe et des meilleurs. Un jeu sans concurrent direct, mais qui serait probablement le meilleur dans le cas contraire. Si vous croisez en occasion son extension, Rush Hour, qui développe la gestion de la circulation, vous serez certainement un joueur comblé.

AVIS AUX



PAS DE FORTUNE PERSONNE

Joint Operations + Escalation

Genre : Étripage entre amis Infos : Environ 20 euros — CPU 400 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 16 Mo - Exclusive Collection d'Ubisoft Note : Joint Ops : 7/10 (N°162) -Escalation: 7/10 (N°167)

Plutôt anecdotique, la série Joint Operations a connu un nouvel essor grâce à Typhoon Rising qui a porté le concept du FPS massivement multijoueur un cran plus loin. Plus fourni, plus sérieux, plus complet que Battlefield, JOTR vous fait participer à des combats impliquant des dizaines de participants. Véhicules, balistique, modes de jeu, tout concourt à faire de ce titre la référence actuelle du genre (bien que Battlefield 2 risque de changer la donne). Vendu avec son add-on Escalation, qui rajoute une pléthore de nouveaux véhicules et de cartes, le jeu de Novalogic pourrait bien vous occuper tout l'été si vous recherchez un titre multijoueur fun et rapide.



Command & Conquer:

Genre: STR

Infos: Environ 15 euros — CPU 2 GHz + 128 Mo de Ram - Collection Classics d'Electronic Arts

Note: 8/10 dans Joystick N°145

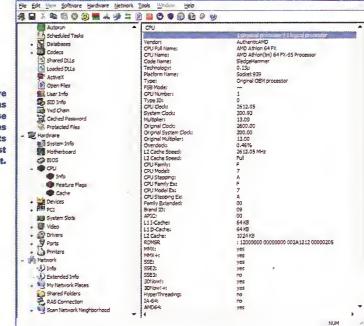
Westwood, le développeur de Command & Conquer Generals fait partie des studios qui ont défini ce qui aujourd'hui encore se pose comme les standards du jeu de stratégie en temps réel. Ainsi, lorsqu'ils ont décidé de donner une suite à leur vénérable série, ils savaient où ils mettaient les pieds. Le résultat est convaincant et si C&C: G n'est pas parfait, il assure pourtant aux fans de stratégie de nombreuses heures de fun grâce à ses trois factions originales. Attention cependant, en février 2003 il exigeait un confortable 2 GHz que certains n'ont peut-être pas encore aujourd'hui.



DES UTILITAIRES ÀLA MODE

PAR C_WIZ

Ce mois-ci les utilitaires sentent bon le sable chaud... et la pomme. Coïncidence ou pas, les logiciels d'Apple s'invitent un peu partout sur nos PC en jouant la carte de l'interopérabilité. Déjà qu'ils viennent nous piquer nos processeurs, je le dis ici haut et fort : il y a des limites à ne pas dépasser! Méfions-nous car bientôt, c'est avoir un PC qui sera acte de rébellion...



Le nombre d'informations que SIW propose sur tous les composants du système est impressionnant.

- VERSION: 1.50
- ÉDITEUR : Gabriel Topala
- LICENCE: Freeware
- URL: http://www3.sympatico.ca/gtopala/about_siw.html

Quand on commence à s'intéresser à l'informatique, on se retrouve vite catégorisé par les gens qui nous entourent. C'est assez surprenant,

mais pour beaucoup le simple fait que l'on passe du temps devant un jeu fait de nous des spécialistes de la réparation de PC. Entre les machines empêtrées de spywares et celles dont les pilotes n'ont même pas été installés, il y a parfois des choses douloureuses auxquelles on aimerait ne pas devoir s'atteler. Alors si malheureusement vous faites partie des gens trop gentils qui se déplacent pour aller réparer la machine de Tatie Jeannine qui « ne veut plus s'éteindre », voici un petit utilitaire qui vous permettra de savoir où vous mettez les pieds. SIW a pour but de regrouper au sein d'une seule interface toutes les informations disponibles sur votre système. Du chip son intégré à la carte mère au fabricant du BIOS, on se retrouve devant une mine d'informations formidable sur la totalité du matériel présent. Encore plus fort, on retrouve une base de données très complète de la configuration logicielle avec les programmes qui démarrent avec le système, les codecs installés ou les services en cours d'exécution.

Il regroupe également des informations en temps réel sur votre machine comme les processus lancés (c'est très classique), mais surtout les connexions réseau en cours ou encore des informations sur la charge processeur. Un outil indispensable à placer sur votre clef USB de sauvetage, à côté d'autres utilitaires aussi essentiels comme ProcessExplorer ou HijackThis.





Les nouvelles playlists incluent automatiquement les sources externes détectées : ici, une liste de radio sous Shoutcast.

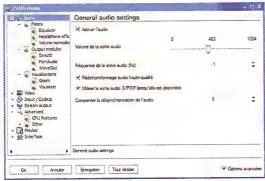
VLC

• VERSTON: 0.8.2 • ÉDITEUR : VideoLan • LICENCE : Freeware • URL: www.videolan.org

Les nouvelles versions de l'excellent lecteur multimédia VLC sont tellement rares qu'à chaque fois, c'est un miniévénement. Il faut dire que cette

version 0.8.2 ne déroge pas à la règle et malgré un incrément léger (+0.0.1), le flot de nouveautés est conséquent : ça déborde de partout. Côté réseau c'est quasi magique avec la gestion de SSL pour les serveurs cryptés, mais surtout de Samba, le protocole de partage réseau de Windows. Plus fort encore, cette version ajoute la détection automatique d'un certain nombre de services de partage très à la mode en ce moment comme Shoutcast ou même DAAP, pour gérer automatiquement les partages sous iTunes. Vous n'avez même pas idée du bonheur que ça me procure. Côté formats de fichiers, là encore il y a de la nouveauté avec les formats Dirac, PNG et du format audio sans perte d'Apple. Pas mal de correctifs et de modifications ont fait leur apparition, on appréciera les nouvelles playlists, beaucoup plus conviviales et qui utilisent un système d'arborescence, le tout saupoudré d'une grosse couche de XML. Les préférences ont également été réorganisées de manière un peu moins bordélique qu'ayant. C'était grandement nécessaire tant on n'y retrouvait rien. Ce n'est pas encore parfait mais les progrès sont là. On appréciera enfin la possibilité d'effectuer des captures d'écran des vidéos directement à partir du logiciel. De version en version, VLC arrive à se faire de plus en plus indispensable en explorant toutes les possibilités de lecture et de mise en réseau des fichiers multimédia. Un petit bijou de l'open source comme on en croise

Des options hiérarchisées. avec de petites icônes pour faire joli. Ça tape.



Free Download Manager

• VERSION: 1.0 • ÉDITEUR : Panopsys • LICENCE: Freeware • URL: www.panopsys.com/throttlewatch.htm

Nombreux sont ceux qui cherchent une alternative totalement gratuite à FlashGet. Après le très intéres-

sant WinBITS, voici un gestionnaire de téléchargement gratuit et axé sur la rapidité. On peut récupérer les fichiers en plusieurs fois et en utilisant de multiples threads. L'interface est claire, simple à utiliser et il s'intègre au mieux avec Firefox. Du tout bon.

FreePop

VERSION: 0.0.29

• LTCFNCE: Freeware • URL: www.freepops.org/fr/

portant contributi Russell Schwage Rami Kattan Pegasus Eddi De Pieri Lisardo Bello • ÉDITEUR : FastStone Soft

L'interface de FreePop se résume à ça...

FreePOPs core and some plugins are developed by Enrico Tassi Alessio Caprari

tions like code, plugins, translations fro

Alessio Capt Nicola Coccl

Simone Vellei

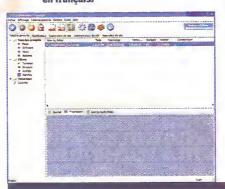
Les raisons pour lesquelles on s'intéresse à un logiciel peuvent être diverses. Dans le cas de VSO Inspector, c'était pour vérifier les formats exacts supportés par mon graveur car j'avais la flemme de rechercher la fiche du constructeur. Pour FreePop c'est encore pire, c'est un des langages qu'il utilise qui m'a attiré : LUA. Trois lettres qui ont hanté mon esprit car pour tout vous dire, j'avais déjà rencontré ce langage dans... World of Warcraft. C'est en effet le langage de script qui sert à réaliser des interfaces de type Cosmos et autres modifications. Mais revenons-en à FreePop : derrière ce nom se cache un petit service pour Windows qui sert de passerelle entre le monde des messageries par le Web (Hotmail et compagnie) et celui des vrais clients conviviaux. Loin de moi l'idée de dire du mal de l'interface de Google Mail qui est plutôt bien ficelée, mais rien ne remplace la rapidité d'un véritable client. Pour tous ceux qui dépendent de ce genre de messageries, FreePop offre une solution : de manière transparente, il va récupérer vos mails via le web et les stocker dans un serveur local au format Pop3. Vous pourrez ainsi les récupérer dans un client comme Outlook 2003 ou Thunderbird. Il est également compatible avec Outlook Express mais ce n'est pas une raison pour l'utiliser. LUA permet de multiplier les sites

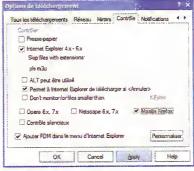
supportés et vous trouverez une multitude de plugins sur le site officiel pour étendre ses capacités. Un logiciel pratique et bien pensé qui rend l'utilisation des services Webmail un peu plus supportable... et en prime vous éviterez la pub!

Eh oui, il faudra passer par des fichiers de configuration pour faire marcher FreePop. Le jeu en vaut cependant la chandelle.



Free Download Manager est intégralement traduit en français.

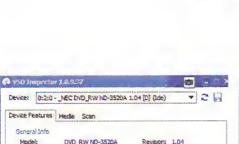




FDM s'intègre à tous les navigateurs courants. Firefox inclus.

UTILITAIRES





Date: 04112400

₩ Video CD

Buffer Underrum

Close

ffer Size: 2 MB

Liser Changes Left: 4 Vendor Resets Left: 4

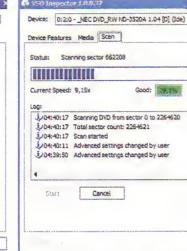
DVD+RW Protection
DVD+R DL DVD-RAM

W DVD+R

DVD+RW

DVD-RAM

W DVD+R



Fantastique, je viens de m'apercevoir que mon graveur de DVD est zoné!

DVD-ROM

DWD-R

DVD-RW

V DVD-R

DVD-RW

DVD-R DL

La vérification de la surface des disques se fait très rapidement. On peut même commencer le scan par la fin, la partie généralement la plus usée des disques.

VSO Inspector

• VERSION : 2.06 • ÉDITEUR : VSO Software

Manufacturer: NEC

DVD Features Region Code: Region Control:

CD-R

V COR

CD-RW

THD-BURN

CD-RW

HD-BURN

• LICENCE : Freeware

• URL: www.vso-software.fr/inspector.htm

Développe par des petits Français, VSO Inspector est un peu la trousse à outils de votre graveur de CD/DVD. Il permet de déterminer en un clin d'œil les caractéris-

tiques complètes de votre graveur comme les formats qu'il supporte, un éventuel zonage ou encore la version du firmware. C'est toujours très pratique, surtout quand on ne se rappelle plus trop ce que l'on a acheté. Ne riez pas, ça pourrait vous arriver aussi un jour. Bien entendu il ne s'arrête pas là, c'est surtout pour sa capacité à analyser les médias qu'il se détache du lot. On pourra ainsi vérifier la capacité maximale d'un disque vierge, son manufacturier et les vitesses auxquelles vous pourrez le graver. S'ajoute par-dessus une analyse de la surface du disque : l'idée est simple, elle permet de vérifier le bon état des médias que vous avez gravés il y a quelque temps de cela, pour s'assurer que vos données ne sont pas perdues dans la 4ème dimension. Un outil bien pratique que l'on se gardera sous le coude.



Non, vous ne me ferez pas dire que cet assistant a un petit goût de chicorée...

Bonjour

∞ - 0

Advanced.

Close

• VERSION: 1.0

• ÉDITEUR : Apple

• LICENCE : Freeware

• URL: www.apple.com/macosx/features/bonjour/

Le nom de certains logiciels prête parfois à sourire. Assez souvent, on se moque des consonances pas très heureuses. Notez que ce n'est pas uniquement lié au monde du logiciel : Intel a encore devant lui quelques années de moqueries pour son Pentium D. Mais parfois c'est l'utilisation de termes francophones qui prête à sourire. Apple avait récupéré une technologie de configuration réseau baptisée « Rendez Vous » que l'on compare souvent au Plug'n Play des périphériques réseau. En pratique, chaque périphérique va « publier» des informations sur les serveurs qu'elle propose. La technologie est notamment utilisée par la plupart des marques d'imprimantes sans fil. Suite à un petit conflit de marques, les pommes ont dû renommer leur logiciel et l'on parle maintenant de « Apple bonjour », un nom ridicule qui fait plus penser à l'intitulé d'un répondeur téléphonique qu'à une technologie réseau. Bonjour a l'avantage d'être compatible avec un grand nombre de périphériques réseau, évitant l'installation d'un tas de drivers parfois assez horribles, les concepteurs d'imprimantes rivalisant souvent en nullité avec les suites logicielles fournies pour les appareils photo numériques. Remarquez, parfois ce sont les mêmes...

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo : BSPlayer 1.22 Media Player Classic 6.4.8.4 VLC 0.8.2

VLC 0.8.2
• Lecteurs audio:
iTunes 4.9
Winamp 5.09

Foobar 2000 0.8.3 Deliplayer 2.03b • Mailreaders:

Mailreaders:
 Outlook 2003
 Mozilla Thunderbird

1.0.2 • NewsReader: Pan 0.14.2.91

Newsleecher 2.3b6 Xnews 6.12 • Pagers Internet: Trillian Pro 3.1 Miranda 0.4 MSN 7 • Anti lourds:

Spamihilator 1.0 beta

POPFile 0.22.2
AdAware 1.06
HijackThis 1.99.1
• Downloaders:
FDM 1.8
FlashGet 1.65
WinBITS 0.8.2
• Customisation:
Desktop Sidebar 1.05.90

StyleXP 3.04 Y'Z Dock 0.8.3 MobyDock DX 0.87b • Clients FTP: FlashFXP 3.2 FileZilla 2.2.14 SmartFTP 1.1.985

· Browsers Web :

Mozilla Firefox 1.0.4

• Browsers d'images:
ACDsee 7.0.102
Xnview 1.74
FastStone 2.1
• Tweakers:
X-Setup Pro 7.0
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5

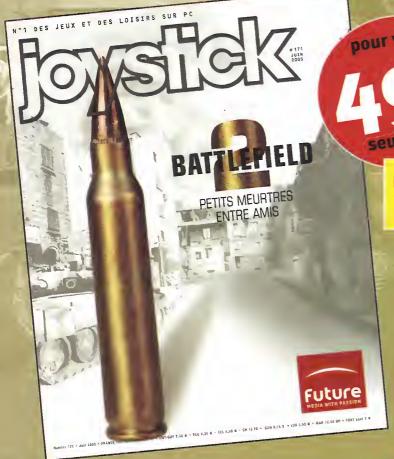
Netcaptor 7.5.

ABONNEZ-VOUS!

1 AN / 11 NUMÉROS + LE JEU CHAOS LEAGUE MORT SUBITE (version PC)

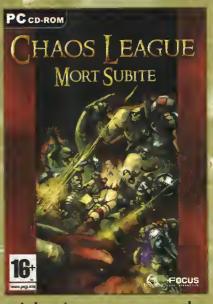
TOTAL

71,50 €* 101,50€



pour vous seulement

> Plus de 50% de réduction



La League du CHAOS est de retour avec encore plus de sang, de coups vicieux et d'humour corrosif!

Affûtez vos crampons et préparez vos meilleures tactiques de jeu, les affrontements se déroulent sur le terrain mais également dans les vestiaires : transferts et achats de joueurs, gestion des clans de supporters et des sponsors poussent l'expérience de jeu encore plus loin.



** Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick-service abonnements - 18/24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

Oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an - 11 nº + le jeu CHAOS LEAGUE MORT SUBITE (version PC) au prix de 49 €* au lieu de 101,50 € SOIT UNE ÉCONOMIE DE PLUS DE 50 % IE CHOISIS LA VERSION CD OU DVD

Future MEDIA WITH PASSION

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par : Chèque bancaire ou postal Carte bleue n° Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) : Cryptogramme : Cryptogramme :	Nom: Prénom: Adresse: Code Postal: Ville: Date de naissance: e-mail: Téléphone:
--	---

Quelle console utilisez·vous ? ☐ Playstation ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ X-Box ☐ DS-Nitendo

De quel matériel informatique disposez-vous ? ☐ PC ☐ Mac

PJ72

* Vous pouvez acquérir séparemment les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/05)et le jeu CHAOS League Mort Subite (version PC), au prix de 30,00 € (+2 € de frais d'emballage et de port.) Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/2005, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 6 à 8 semaines après réception de votre règlement. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50 ou par mail abofuture@dipinfo.fr. Conformément à la Loi informatique et Uleraté du 6 jaiveire 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante □

Logitech MX518

Rien n'arrête plus Logitech dans sa quête de la souris ultime pour joueur. Je ne peux pas encore vous parler des prototypes que le constructeur suisse dévoilait lors de l'E3 (appartenant tous à une nouvelle gamme baptisée G-Series), mais la MX518 est enfin arrivée à la rédaction. Je dis « enfin » parce que deux cartons de ce type de mulots se sont mystérieusement volatilisés chez le transporteur censé livrer les échantillons à la société qui se charge de la communication de Logitech en France... Comme quoi, les paquets qui disparaissent, ça arrive à tout le monde. Bref, tout ça pour dire que nous avons un peu de retard sur ce produit... Ne pas en parler serait pourtant criminel : c'est le meilleur outil à fragger





que vous puissiez acheter ces jours-ci. Légère, précise (vive le capteur laser), à la prise en main redoutable, elle a tout pour plaire. À condition de ne pas déjà être un accro de la MX1000 ! Car la MX518 taille dans le gras : il ne reste que les 2 boutons classiques, la roulette cliquable (évidemment) et deux boutons back/forward. Exit donc les boutons de navigation avancée des autres produits haut de gamme de la marque. Dommage, certains sont bien pratiques dans les jeux une fois assignés à des touches du clavier. À la place, on trouve sur le dessus de la bestiole deux boutons estampillés respectivement des signes « + » et « - ». Leur but est simple : faire varier le nombre de dpi de votre engin de guerre. Avec 1600 points par pouce, pouvoir agir sur la précision à la volée de cette manière est appréciable. Ce qui l'est moins, c'est que le driver de Logitech est considéré comme un hack par tous les jeux qui utilisent Gameguard pour contrer les boulets. Du coup, si vous lancez

par exemple Lineage II sans quitter le driver Logitech, un joli message vous expliquera que vous tentez de tricher et il sera impossible d'accéder au jeu. Ça fait toujours plaisir...

Je ne sais pas si c'est Gameguard qui fait du zèle ou le driver de Logitech qui est un peu violent, mais le problème est là et j'espère que ça sera rapidement corrigé. Dommage car ces nouveaux drivers SetPoint sont bien meilleurs que les horribles MouseWare, que l'on ne regrette pas. Au pire, passez-vous des drivers: de base cette souris bascule entre les modes 400/800 et 1600 dpi quand on utilise les boutons dédiés. Même sous Linux ou Mac.

FABRICANT: LOGITECH
SITE WEB: www.logitech.fr
Prix: Environ 50 Euros TTC

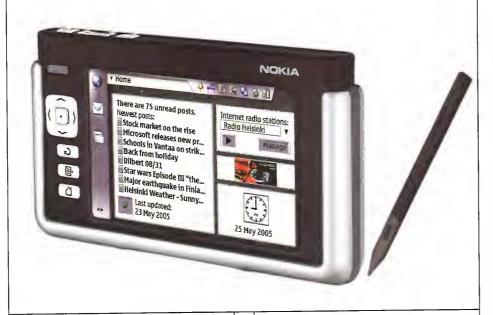


Altec Lansing AHS602

Après les enceintes, Altec Lansing s'attaque en force au marché des casques audio pour joueurs. Ce modèle est équipé d'un micro avec réducteur de bruit et offre une qualité sonore tout à fait correcte pour ce niveau de prix, bien que trop axée sur les basses à mon goût. II se branche directement sur la sortie son et l'entrée micro de votre carte audio avec deux mini-jacks classiques. La télécommande filaire est malheureusement assez pénible à prendre en main. Elle permet d'ajuster le volume, le niveau du micro et d'activer et régler le SRS. Ces trois lettres désignent une technique de spatialisation du son. À désactiver d'urgence pour la musique (beurk!) et à réserver aux fans pour le jeu. Cette fonction nécessite de mettre dans la télécommande une pile AAA (non livrée) et franchement, je n'en vois tout simplement pas l'intérêt. D'un point de vue confort, ce modèle aurait mérité des écouteurs plus grands (pas mal de monde le trouve inconfortable à cause de ça) et un réglage plus ample pour vraiment s'adapter à toutes les tailles de tête. Ça reste un des produits les plus complets et efficaces du genre, parfait par exemple pour un Battlefield 2 qui gère la voix directement dans le jeu.

FABRICANT : ALTEC LANSING
SITE WEB : www.comtrade.fr
Prix : Environ 60 euros TTC

Fitness Center USB



Nokia 770 Internet Tablet

Prévu pour le troisième trimestre 2005, ce produit Nokia risque de tenter un paquet de geeks. C'est une tablette Internet, basée sur un système d'exploitation dérivé de Linux. Le but ? Visiter des sites utiles sans bouger de son lieu d'activité (programme TV dans le salon, recettes dans la cuisine, blogs BD aux WC...). Un concept ncvateur qui ne s'arrête pas là. Ce produit gère aussi les mails, les radios en streaming, les PDF, etc. L'écran (tactile) fera 800x480 pixels en 65 536 cculeurs, ce qui devrait offrir un confort visuel suffisant. Quant à la connectivité, Bluetooth et WiFi sont présents. Il faudra utiliser un clavier virtuel pour répondre à vos mails et rentrer des données sur vos sites préférés. Avec un poids de 230 grammes, une taille de guêpe (141 mm X 79 mm pour 19 mm d'épaisseur) et une autonomie de trois heures d'utilisation (le seul vrai point faible du produit), difficile de ne pas se rimballer partout avec. Reste à savoir si le hardware va suivre : le processeur TI OMAP 1710 (avec 128 Mo de mémoire flash et 64 Mo de DDR) risque d'être un peu léger. Réponse avec un test complet dans quelques semaines.

FABRICANT : NOKIA SITE WEB : **www.nokia.fr** PRIX : ENVIRON 350 EUROS TTC

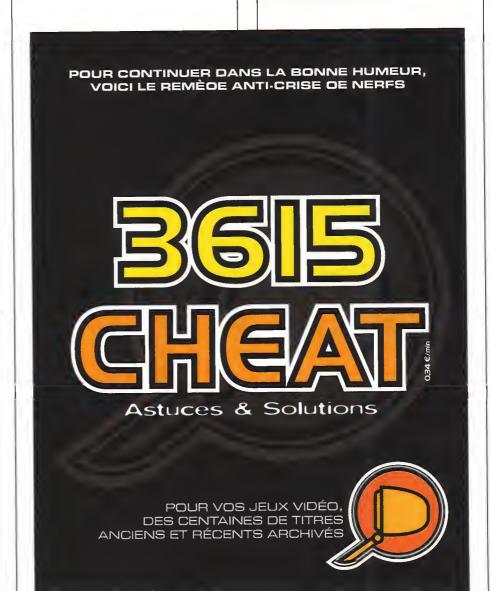


En provenance directe du Japon, le gadget débile du mois, repéré par un ami webmaster de l'excellent site akihabaranews.com. Et cékoidonc? Un kit de musculation à base d'électrodes. Et cette fois, le tout est alimenté par le port USB de votre PC et contrôlé par une souris avec des boutons dédiés. Non, ça ne sert à rien, ces gens sont fous, c'est ça qui est drôle. Une idée bien débile si vous vous trouvez trop surpuissant aux FPS serait de vous coller quelques électrodes sur le bras pendant quelques rounds. On verra si vous arrivez encore à viser...

FABRICANT: DES FOUS

SITE WEB: www.thanko.jp/kinniku_mouse.html

PRIX: ENVIRON 60 EUROS TTC



ArenaNet

CHEATER N'EST PAS JOUER

es joueurs qui se font bannir de jeux online deviennent monnaie courante. Aujourd'hui c'est au tour d'ArenaNet de sévir en fermant cent comptes de petits malins qui utilisaient des bots. À ce sujet, ArenaNet est d'ailleurs très clair : « Parce que nous nous sommes engagés à éradiquer

toute tentative de hack, triche et autres exploitations illégales du programme de Guild Wars, nous avons clos, cette semaine, le compte de plus de cent joueurs utilisant des « bots ». L'utilisation de ces programmes est un manquement aux règles de l'accord de licence et aux règles de conduite et nous continuerons à exclure du jeu ceux qui en font usage ». Le message est passé, ceux qui veulent s'amuser à tricher le feront en connaissance de cause.



ÉDITO

APRÈS UN E3 BOURRÉ D'ANNONCES DE NOUVEAUX PRODUITS, ON EST EN DROIT DE SE DIRE QUE L'AVENIR DU JEU VIDÉO SUR PC SERA ONLINE OU NE SERA PAS. EN TOUT CAS, UNE CHOSE EST CERTAINE : NOUS AVONS TOUS INTÉRÊT À NOUS METTRE AU CORÉEN D'ICI PEU. JE VOUS ENCOURAGE À LIRE LES PAGES E3 POUR EN SAVOIR PLUS, SI CE N'EST PAS DÉJÀ FAIT.

PETIT À PETIT, DOFUS FAIT SON NID

été s'annonce plutôt bien pour les joueurs de Dofus puisque ce jeu online entièrement réalisé en flash s'octroie une mise à jour remplie de bonnes choses. Au menu des réjouissances, les développeurs ont prévu d'implémenter de nombreux drops supplémentaires sur les monstres. Toutes les créatures seront désormais capables de dropper des armes et des ressources en grande quantité. On note également l'arrivée de sets, c'est-à-dire d'objets qui apportent un bonus particulier une fois la panoplie réunie. Le monde d'Amakna se verra également enrichi d'une nouvelle zone : le village des Brigandins. Il existe encore d'innombrables améliorations apportées à ce titre par l'intermédiaire de cette mise à jour. Si le cœur vous en dit, on vous conseille fortement de l'essayer, c'est très rafraîchissant: www.dofus.com.





ASCENSION CORÉENNE

'éditeur coréen NCsoft, papa de jeux massivement multijoueur tels que Lineage, a annoncé qu'il allait ouvrir des bureaux dans le sud de la Californie. Ceci afin de travailler sur un nouveau MMO. Selon certaines rumeurs, il ne serait pas surprenant que l'équipe chargée de ce projet soit composée en partie des développeurs de chez Blizzard South, débauchés par NCsoft il y a peu. Il faudrait être aveugle pour ne pas se rendre compte de l'extraordinaire expansion de l'éditeur coréen qui devient de plus en plus



connu et populaire. On a également appris que NCsoft avait acheté la licence du moteur Unreal Engine 3. Il faut savoir que Lineage II a été développé sur la base de l'ancienne version de ce moteur. Les nouvelles fonctionnalités sont évidemment énormes et donnent un aspect visuel extraordinaire aux produits basés dessus. Maintenant reste à savoir ce que NC compte faire réellement de ce moteur. Aucune annonce officielle n'a été faite. Les spéculations vont donc bon train. Certains imaginent déjà un Lineage III, d'autres pensent qu'une future Chronique pour L2 sera upgradée à la sauce UE3 pour ne pas scinder la communauté. Il ne reste plus qu'à s'armer de patience : la division coréenne de NCsoft est connue pour ne pas divulguer beaucoup d'informations avant la sortie effective des produits.

Sigonyth MADMAX & COMPAGNIE



igonyth fait partie de cette vague de nouveaux MMO en cours de développement qui affichent une date de sortie claire et précise : un jour, au beau milieu d'une année à venir. La particularité de ce titre est qu'il plonge le joueur dans la peau d'un rescapé d'un crash (il doit y avoir des fans de la série TV Lost dans l'équipe). Vous ferez donc partie d'une communauté de survivants qui devra évoluer dans un environnement inconnu. La volonté de l'équipe de développement est de créer un univers cohérent et évolutif qui devrait influer sur l'évolution du personnage. Ce dernier devra se reposer, se nourrir et se désaltérer régulièrement afin d'être efficace. En cas de déshydratation, le personnage aura des hallucinations. Il faut tout de même savoir que l'eau est rare sur cette planète désertique. Il faudra donc trouver des points d'eau et apprendre à connaître les cycles météo pour savoir quand la pluie va tomber. Cette ressource rare risque, à terme, d'être l'objet de toutes les convoitises. À vous de vous organiser avec votre communauté pour

la transporter en lieu sûr et éviter que d'autres ne vous pillent. Il va sans dire que le concept semble relativement novateur pour un MMO. Il a au moins le mérite de nous envoyer loin, très loin des traditionnels dragons, gobelins et autres monstres médiévaux.



Mondain's Legacy

PAPY FAIT DE LA RÉSISTANCE

ltima Online, le papy des MMO, ne semble pas vouloir déposer les armes et prendre sa retraite. Pour preuve, une extension va voir le jour à la fin du mois d'août 2005. Cet add-on nommé Mondain's Legacy apportera son lot de bonnes choses. Tout d'abord, sachez qu'une nouvelle race fait son apparition : les elfes. Une ville abritant ces êtres aux oreilles pointues fait naturellement office de nouveauté. Vous pourrez donc créer un personnage elfique ou transformer votre humain en elfe après avoir accompli une série de quêtes fastidieuses. On trouve également de nouvelles aptitudes de combat, montures et architectures. Des centaines d'objets à fabriquer sont également rajoutés, ainsi que de nouveaux habits. Tout ça s'annonce plutôt pas mal et les fans irréductibles seront aux anges. Moi je me demande surtout combien il en reste précisément...



Le bâtard de Kosigan PAR LE VERBE ET LA LAME

abien Cerutti, papa du très populaire module « le Bâtard de Kosigan » pour Neverwinter Nights, a mis en ligne un nouvel épisode pour sa série. Pour les curieux, sachez que les quatre premiers épisodes sont inclus sur notre CD et valent vraiment le coup d'être essayés. Quant à ce cinquième épisode, il est accessible en téléchargement à cette adresse: http://fabien.cerutti.free.fr/presentation.htm.

Serveur Multimods HL&HL2 10 joueurs 14.99 €/mois

www.gamikzone.com

T'AS PAS dE SERVEUR ?!? T'ES PAS UN GAMER

Counter-Strike:Source Counter Condition Zero Team Fortress Jedi Knight Rocket Arena

no lag, more frags

1er Réseau Européen dedie au jeu en ligne

Paris - Amsterdam Londres - Francfort

Tous droits réselves ikoula. All others is pyrights and trademarks are the property of their respective owners

Everquest II 30 MILLIONS D'AMIS

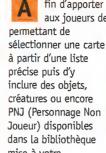


epuis la sortie d'Everquest II en novembre 2004, une race reste inaccessible. On la voit, on peut presque la sélectionner, mais non, rien n'y fait, son icône reste grisée. Il s'agit des Grelok (Froglok en anglais), une race de grenouilles. Vous me direz, qui aurait envie de jouer ça! Quoi qu'il en soit, un patch sorti tout juste après l'E3 a permis de remédier à ce problème. Mais ne croyez pas que le droit de jouer une rainette s'obtienne facilement. Pour cela, il faut accomplir une série de quêtes dont le but principal est d'élucider le meurtre d'un Grelok. On tombe souvent sur la quête de base où l'on doit aller chercher une branche débile qui servira d'arme à Untel ou encore aller cueillir trois pauvres fleurs. Mais, ô miracle! Une fois toutes les quêtes menées à bien, la race des Greloks peut être sélectionnée pour votre compte. Joie. Si par hasard vous avez accès à cette race sans avoir accompli les quêtes en question, c'est que des personnes de votre serveur ont accompli un raid au cours duquel il faut sauver le peuple Grelok en tuant un dragon. Ceci permet de débloquer la race pour tous les joueurs de son serveur. Une idée amusante même si peu de joueurs risquent d'être sensibles au charme de cette race...



Ryzom

UN ANNEAU POUR LES GOUVERNER TOUS



PNJ (Personnage Non dans la bibliothèque mise à votre disposition. Évidemment, il faut être un joueur enregistré de Saga of Ryzom pour utiliser R2 et publier vos cartes. Cette initiative devrait combler les



Jumpgate DERNIER SAUT

amateurs de ce MMO.

a version européenne de Jumgate ferme ses portes à la fin du mois. La licence d'exploitation qui a duré trois ans arrive à expiration et ne sera pas renouvelée. Pour info, Jumpgate est un jeu massivement multijoueur axé sur des combats spatiaux qui a été développé par Net Devil, le même studio qui s'est chargé d'Auto Assault pour NCsoft.



Guild Wars

ARENANET POURRIT LA VIE DE FUMBLE

uand on conçoit un jeu aussi énorme que Guild Wars, on ne peut pas penser à tout. Il faut donc corriger les choses avec des patchs réguliers. Tout le monde sait ça. C'est la vie. C'est pourquoi vous ne nous en voudrez pas si le booklet de ce mois n'est pas super au fait des derniers changements, n'est-ce pas ? Remarquez, c'est rien de grave. Ca concerne surtout le fameux « Infuse run » de la mission des Mines de fer de Moladune. Plus besoin de faire la course cinq fois de suite! À présent, le prophète transfère l'énergie de l'Eidolon sur toutes les pièces d'armure d'un coup, mais en puissance moindre. Du coup, la suite du jeu gagne en difficulté et les bonus suivants proposant de nouveaux transferts redeviennent intéressants. À part ça, le conseil sur la capture de compétences de Boss n'est plus au goût du jour, puisque l'on pourra à présent voler celui-ci après sa mort. Autant le premier changement s'avère

intelligent, autant celui-ci est débile. Qui sait, ils vont peut-être encore le modifier d'ici la sortie de ce Joystick.





Phantasy Star Online BLUE BURST

DE NOS JOURS, POUR QU'UN MMO SE FASSE UNE PLACE AU SOLEIL, IL DOIT SE FRAYER UN CHEMIN À GRANDS COUPS DE LATTE TANT LA CONCURRENCE EST RUDE. MALHEUREUSEMENT, IL EST PEU PROBABLE QUE PHANTASY STAR ONLINE DISPOSE DES ÉPAULES SUFFISANTES POUR S'IMPOSER.



Pour changer du simple cassage de monstres, il existe des missions dans lesquelles il faut tout simplement participer à divers jeux. comme des courses.

est toujours avec un pincement au cœur que ie me lance dans un Phantasy Star. Il faut dire que j'ai encore en tête toutes les aventures vécues sur ma Master System et Megadrive. Nostalgie, quand tu nous tiens... Mais pour moi, la magie de cette série culte a bel et bien disparu. Le passage à la version online, lancée en 2001 sur Dreamcast, n'a jamais été convaincant. S'il s'agissait à l'époque d'une petite révolution pour les joueurs console, de nos jours, Phantasy Star Online fait pâle figure face à la concurrence. Sans doute peut-il se vanter d'être une perle rare sur console, mais c'est une toute autre histoire sur PC. Son adaptation est certes une bonne nouvelle mais ce titre risque de trouver difficilement son public, même si on y trouve toutes les composantes présentes sur la version console : l'univers futuriste, le bestiaire... Cette adaptation a tout de même connu quelques changements. Notamment au niveau de l'interface, avec l'ajout de nombreux raccourcis clavier, mais également avec l'implémentation de nouvelles quêtes. Certains y trouveront peut-être leur compte, mais rien n'est moins sûr.

RIEN DE PLUS BASIQUE

Le principe de jeu reste tout aussi basique que dans sa version console : un simple hack & slash. On crée un





Les joueurs se réunissent dans un endroit commun avant de créer eux-mêmes leur partie ou d'en rejoindre une.



Dommage que les combats manquent de dynamisme.

personnage, on se retrouve dans une zone commune avec d'autres joueurs et on enchaîne les parties sous forme d'instances. Mais ceci ne serait pas gênant si les principaux problèmes ne venaient pas du gameplay et de la réalisation. Certes, ça fait beaucoup pour un seul jeu mais il faut avouer que le moteur commence sérieusement à porter le poids des années. Ça manque de détails et d'animations. De plus, on se trouve confiné dans des décors dont on a vite fait le tour. On passe d'un PNJ à l'autre en deux minutes puis on fonce directement dans un donjon après un petit tour au magasin. Les combats ne relèvent vraiment pas





le niveau : bien qu'ils se déroulent en temps réel, le dynamisme n'est pas au rendez-vous. Au final, il est bien difficile d'accrocher à un titre comme celui-ci vu le nombre de jeux online sur le marché. Censé servir d'entrée en matière pour préparer l'arrivée de Phantasy Star Universe (qui devrait être bien meilleur), PSO ne rend pas vraiment service à son successeur. Next, viiiite!

ry again

World of Warcraft

PATCH 1.5.0 ET CHAMPS DE BATAILLE

ENTRE AUTRES CHOSES, LE DERNIER PATCH (1.5) DE WORLD OF WARCRAFT VOIT L'AVÈNEMENT DES CHAMPS DE BATAILLE. ANNONCÉ DEPUIS DES MOIS PAR BLIZZARD COMME LA PANACÉE AUX RÉCRIMINATIONS DES JOUEURS HAUT LEVEL CONCERNANT LE MANQUE DE CONTENU UNE FOIS ARRIVÉ 60, CES INSTANCES SPÉCIALES SONT-ELLES À LA HAUTEUR DE LEURS PRÉTENTIONS ?



Débâcle de l'Alliance qui tente de se réfugier dans sa dernière forteresse.

algré ses nombreuses qualités, World of Warcraft garde un petit arrière-goût de version bêta et les joueurs attendent chaque patch avec une avide impatience dans l'espoir de voir enfin corrigés certains des bugs les plus agaçants. Enfin, les joueurs «high level » qui torchent Onyxia de la main gauche et s'ennuient dans Dire Maul portent une attention particulière aux développements qui pourraient relancer l'intérêt pour eux. Le système d'honneur, introduit lors du patch 1.4.0, a ainsi été l'occasion d'éprouver dans des combats «Joueur contre Joueur (JcJ) » (PvP en anglais) leurs sets d'armures, durement gagnés en farmant en série les instances les plus ardues.

Le massacre régulier et systématique des joueurs bas niveaux par ceux en ayant au moins dix de plus a cependant généré un courant de protestations tellement virulent que le Dieu Blizzard (dont les voies sont impénétrables et la communication inexistante) s'est fendu d'un message aux prophètes des forums, les Community Managers. Dans leur homélie, les représentants du divin ont ainsi expliqué que Dieu avait entendu les joueurs, que leurs prières ne seraient pas vaines et que le miracle se présenterait par le biais

des champs de bataille (Battlegrounds – BG). Alléluia! Cartésien par essence, je ne pensais pas que l'arrivée des BG calmerait les combats au Moulin de Tarren ou à la Croisée des Chemins. Pourtant, une semaine après le patch, la situation de crise semble effectivement s'être résorbée. Il est même possible de faire ses quêtes sur un serveur JcJ sans être trop inquiété. Ouah!

LA VALLÉE D'ALTERAC

Cette première instance, destinée aux joueurs dont le niveau est compris entre 51 et 60, se déroule dans une zone aux proportions imposantes (aussi grande que certaines régions) et comporte de nombreux objectifs. Ici, le but premier est de contrôler la carte et de bouter l'ennemi hors de la Vallée. Il faut donc conquérir méticuleusement (encore que ça soit simplement recommandé, pas obligatoire) les cimetières, mines et autres camps fortifiés de la carte. Chacune de ces zones se peuple alors par des PNJ de votre faction qui, à défaut d'exterminer une vague d'opposants, leur cassera sérieusement les pieds. De nombreuses quêtes sont disponibles en dehors et à l'intérieur du BG. La plupart vous incitent à collecter des objets



«Dites les gars, y a une distribution d'objets violets gratuits ou quoi ?»



Au cimetière, un PNJ ressuscite en masse toutes les 30 secondes.



lootés sur vos vaillants adversaires et à les fourguer à un PNJ qui saura quoi en faire. Ainsi, le sang sert à invoquer un énorme élémentaire dont le passe-temps préféré consiste à aller pilonner les positions adverses. Impressionnant et efficace. On peut également déclencher une charge de cavalerie, un bombardement aérien, etc. Les combats sur cette carte se font par équipe de 40 personnes, et il est recommandé de prévoir plusieurs heures pour en voir le bout. Et si les groupes ne sont pas organisés, attendez-vous à de nombreux retournements de situation!

LE GOULET DE WARSONG

Plus petite, plus rapide et sans aucun doute plus facile à prendre en main, cette instance est ouverte à tous les joueurs, dès le niveau 21. Chaque équipe se



«Quel paysage bucolique Donnez une torche, que je remédie à ça.»

compose de dix personnages qui vont tenter de capturer le drapeau adverse tout en défendant celui de leur base. Voir un concept aussi classique adapté à un MMORPG à de quoi surprendre, mais Blizzard connaît son affaire et le résultat est là. Pour un peu, on pourrait même croire que tout le jeu a été conçu autour des BG, tant chaque classe trouve sa place. Les chasseurs posent des pièges pour casser le rythme des attaquants, les mages sont plus que jamais à l'honneur en défense avec leurs sorts à zone d'effet, etc. Pour s'en sortir la tête haute, il est cependant recommandé de bien connaître toutes les classes afin d'éviter les mauvaises surprises et surtout savoir comment casser leurs techniques spécifiques. Plus encore qu'à Alterac, les maîtres mots sont ici organisation, stratégie et communication. Ainsi, il n'est pas rare de vivre des moments de stress considérable en voyant son équipe se cantonner à la défense, ou pire, à l'attaque. Si celle d'en face adopte le même schéma, on assiste alors à de grandes parties de cache-cache drapeau particulièrement ennuyeuses. L'enfer, ça reste encore les autres.

RÉSULTAT HONORABLE

Chaque zone et chaque victoire vous rapportent des points d'honneur et de réputation avec de nouvelles factions en fonction de votre allégeance (Stormpike et Aile-Argent pour l'Alliance, Frostwolf et Warsong pour la Horde). Dès que vous aurez au moins atteint le niveau «amical», les PNJ de cette faction vous permettront d'accéder à du matériel de tous niveaux à des prix très intéressants. Évidemment, ces zones sont l'occasion d'engranger un nombre hallucinant de victoires honorables et de points d'honneur, à tel point qu'on ne prend même plus la peine d'attaquer des joueurs en dehors. Les BG sont fun, c'est incontestable. Pourtant, on aurait préféré attendre encore un peu, le temps pour Blizzard de pousser la réflexion jusqu'au bout des choses. Par exemple, depuis le patch 1.5 il est possible d'utiliser la plupart des aubergistes comme une pierre de rencontre pour rentrer dans une instance. En revanche, il faut se déplacer en personne pour participer aux champs de bataille. Pas très pratique. Surtout quand on sait que celui de la vallée d'Alterac est au fond d'un tunnel où les montures ne sont pas autorisées. À croire qu'on ne les a pas payés assez cher. La durée d'attente pour rentrer sur les champs de bataille peut être excessivement longue. Ne faites pourtant pas l'erreur de quitter l'écran des yeux, vous pourriez manquer le message vous informant de votre





Les entrées de chaque instance sont relativement proches.



On retrouve souvent les paladins dans leur rôle de froussards légendaires, en train de tenter de capturer un cimetière, protégé par leur bouclier.

éligibilité (j'ai testé pour vous). Frustrant et agaçant. De même, on ne peut pas s'inscrire aux deux BG dans l'espoir de rejoindre le premier qui se libère. Enfin, si vous n'avez pas une guilde suffisamment forte ou des amis de votre niveau en nombre suffisant, l'expérience peut être pénible en tombant sur un groupe de boulets incapables de s'organiser. De plus, les joueurs les plus pénalisés sont ceux dans la tranche 51-57 qui se retrouvent souvent isolés dans des instances remplies de niveaux 60. Croyez-moi, on passe pas mal de temps au cimetière. Blizzard trouvera probablement des solutions à ces problèmes, à condition d'attendre patiemment un prochain patch. On espère également voir arriver rapidement de nouveaux champs de bataille, sans quoi le manque de variété risque de plomber considérablement l'intérêt et le fun de ces Battlegrounds...

RISHOP



e-sport

LA FRANCE ET LE MONDE



La nouvelle scène de la Coupe de France. Certains l'appellent « le paradis », d'autres « l'enfer ».



Les NiP ne résisteront pas aux Complexity. Quatre des joueurs sont partis suite aux mauyais résultats.

PETIT APERÇU DES RÉCENTS TOURNOIS DE JEUX QUI SE SONT DÉROULÉS CES DERNIÈRES SEMAINES. ENTRE LA COUPE DE FRANCE DES JEUX VIDÉO ET LA PREMIÈRE ÉTAPE EUROPÉENNE DU CPL WORLD, NOUS AVONS DÉGUSTÉ DU FRAG À GOGO ET DE LA BROCHETTE DE CLICS. RÉCITS.

e qui est bon avec la Coupe de France, c'est son goût unique. D'un côté, c'est un apéritif à la Coupe du Monde : un peu moins de public, de paillettes... mais toujours ces gimmicks de « tout d'une grande » : scène, commentaires, PC et hôtels fournis, etc. D'un autre côté, c'est le grand dessert d'une saison nationale : la grande famille de l'eSport français se retrouve ainsi chaque année pour un week-end de compétition et de rivalités enfin assouvies. Les hôtels du Futuroscope tremblent de nouveau face à la horde de gamers level 60 venus jouer, manger, draguer, boire, forniquer, rigoler, courir, crier « lol » (ndlr : DIE! DIE! DIE! DIE!) et enfin repartir fatigués et heureux. Et donc voir qui avait la plus grosse.

" LA SAUCE LES MECS ! "

À ce petit jeu-là, c'est Goodgame qui s'impose en Roi de la cour de récré. En plus de récupérer aisément leur titre de Champion de France à Counter-Strike, les hommes de Nicolas Cerrato ont également placé trois de leurs quatre joueurs aux trois plus hautes marches du podium Warcraft III. Comme l'annonçait Wily à chaque interview, ceux qui « jouent sérieux » n'étaient pas là pour faire de la figuration, mais pour mettre, au choix, « la SAUCE mec » ou « le TARIF mec » à leurs



Voici la « pose Oligan ». Le sniper des GG (au centre) se fait parodier par ses amis et concurrents des Hostile.

adversaires, chose qui arriva. Les *aAa* prennent la plupart des places qualificatives restantes. Ce résultat était assez attendu, surtout après la performance des GG lors de la CPL Barcelone.

" TIENE USTED COJONES ? "

En effet, fin avril se tenait la seconde étape du CPL World Tour à Barcelone. Après un lancement bien foiré en Turquie, nous avons eu droit à une CPL Europe typique (correcte, sans génie)... L'amour de la ville et du jeu m'y ont attiré pour suivre les aventures des Français engagés: GG, Hostile (CS) et les BtB (CS Filles). Si ces dernières ont fait une performance correcte



GG finit 4° après un solide week-end.



Malgré une organisation catastrophique, les filles ont leur tournoi et les Eibo devancent les Seules,

Vue de haut de Déco, qui finira 4° de la Coupe de France et donc à un poil de la qualification.



(Top 5), les mecs se sont fait méchamment remarquer. Globalement incapables de tenir la pression face aux équipes internationales, les gars d'Hostile sont malgré tout parvenus à écraser les légendaires 3D.

Les GG quant à eux ont impressionné tout le monde : victoires sur x6, SK, g3x et CTF, défaites contre Astralis (pour un bug disqualificatif en prolongations) et NiP.

Résultat ? Une énième 4° place (les GG les collectionnent) mais un très bon signe en vue de la Coupe du Monde. Dont nous parlons juste à côté.

MONSIEUR LÂM

www.lacoupedefrance.org www.thecpl.com http://www.monsieurlam.com/eye/cpl_bcn/ (plein de photos)

OH LES BLEUS OH LES BLEUS

Voici la tronche de l'équipe de France. Si vous ne les connaissez pas, je vous les résume en trois mots : un grand cru, sans doute meilleur que celui de 2004.

COUNTER-STRIKE :

GoodGame

Hostile records

WARCRAFT III

GG18-Wolf

GG13-FaTC

GG14-ChobO

DES A

*aAa*Sam Sam

LAFC-Novich

LAFC-Anto

*aAa*Vidda

COUNTER-STRIKE FILLES

Beat off the Best

2L. Angels

QUAKE 3:

*aAa*saint-Germain

*aAa*Whylf

*AA*Winz

raAarwinz GRAN TURISMO 4 :

Antoine Lacombe

Thibault Lacombe

2 premiers du Trophée Fnac

ESWC: Y ÊTRE, EN ÊTRE

DANS QUELQUES JOURS, VOUS DÉBARQUEREZ AU CARROUSEL DU LOUVRE, HISTOIRE DE VOIR LE PLUS PRESTIGIEUX ÉVÉNEMENT E-SPORT DU MONDE. DERNIERS CONSEILS AVANT LE DÉPART.

Bah ouais la Coupe du Monde se tient à Paris cette année, comment ça, on ne vous l'avait pas dit (10 000 fois)? Plus d'excuse pour ne pas vous y rendre et découvrir l'e-Sport avec un grand Frag. Pour résumer drastiquement, une petite phrase mnémotechnique : 6-11, 6-15, 7-300. Traduisez par la date (6 au 11 juillet), le prix (6 jours, 15 euros) et les compétitions (7 tournois, 300 000 dollars à gagner). Maintenant

que vous êtes paré, voici les bons plans de tonton Lâm pour briller en société et fureter au bon endroit dans cette grande foire d'empoigne. Ce qu'il faut voir :

LES AMÉRICAINS



Jusqu'à preuve du contraire, les CompLexity devraient se qualifier pour la finale mondiale. Le Chelsea du CS (une équipe montée à coups de dollars mais qui prouve son envie à chaque tournoî) truste les bons résultats et devrait faire figure de favori du tournoi. Gardez toujours un oeil sur FroD, l'un des meilleurs snipers au monde. Sans oublier czm, grand favori de Quake 3. Conseil: ne criez pas « US go home ! ». Phrase à placer: « l'aime bien 3D, mais leur plus grande erreur a été de ne pas recruter Method et de le laisser partir chez NoA. »

LES FRANÇAIS À CS

Avec leurs excellentes prestations nationales comme internationales (voir page précédente), les GG et les Hostile présentent de sérieuses chances d'accrocher un top 5 voire un podium. Ce serait enfin récompenser la France qui doit sûrement mériter plus qu'un autre pays de gagner une médaille.

Conseil: criez « Mettez-leur le TARIF, les mecs ». Phrase à placer: « Si GG nous refait une 4° place après celles de Barcelone, Séoul, Poitiers, Dallas et Cologne, je m'en couille une et je plie l'autre. »



QUAKE 3



« Promis juré, c'est le dernier », sourit Matthieu Dallon, le boss de Ligarena. C'est vrai quoi, chaque année depuis 2002, on nous annonce la révérence de Quake 3, révérence qui n'arrive jamais. L'annonce de Quake 4 précipite cependant les choses et mince, c'est peut-être vraiment la dernière. Les grands seigneurs du skill sont d'autant plus motivés pour nous offrir un show historique. Miam.

Conseil: Téléchargez des démos sur esreality.com. Et ne bavez pas.

Phrase à placer: « Czm va enfin ramener le titre aux Américains (qui ont toujours fini seconds) si jibo n'en fait pas son Rocket Boy. »

LES FILLES

Non pas parce qu'elles sont parfois mignonnes (îl y a des boudins à boutons, comme chez les mecs), mais parce que c'est hautement spectaculaire. Le jeu des équipes féminines est résolument tourné vers l'attaque. Et leurs cris d'encouragement sont incroyablement aphrodisiaques après des heures de hurlements gutturaux de leurs collègues mâles.

Conseil : Soyez Geek, mais faites le beau.

Phrase à placer : « Les Seules ont beau être plus jolies que dans leur shooting pour Sync Mag, je ne vois pas comment elles pourraient battre les Chinoises. Qui ne sont pas dégueus non plus, au passage. »



LA SCÈNE



La partie show dont j'assurerai l'animation sera toujours plus grande et pleine de spots de toutes les couleurs. Attention toutefois à bien arriver en avance pour chaque séance, les gradins seront vite pleins. Les 400 personnes qui ont suivi la finale Counter-Strike 2004 sur les écrans à l'extérieur de la salle me comprendront.

Conseil: Faites comme moi: mettez des tongs et buvez beaucoup, ça va être un vrai chaudron là-dedans

Phrase à placer : « Quoi, tu n'as pas ramené ta corne de brume ? Personne ne va t'entendre quand NiP va encore perdre sur scène. »

PES₄

Toujours plus populaire, la bible du foot passe cette année sur PC. Un tournoi toujours plus gros et plus relevé. Sam Sam, notre champion du monde national, est bien décidé à garder sa couronne.

Conseil: La France est favorite mais suivez bien les Chinois, psychopathes du dribble. Le Français Vidda des *aAa* est également un régal à regarder.

Phrase à placer: « Rien à dire, la version PC rend vraiment hommage au skill pur. On peut enfin défendre correctement, fini les cavalcades de Ronnie sur PS2 qui sauvaient les noobs... »

Monsieur Lâm



Chronique

Guild Wars BOULETS OF ASCALON





Le rocher de l'Augure dans toute sa splendeur. C'est là que votre sort sera scellé.

L'arrivée à l'oasis marque le début des grandes quêtes pour l'Ascension.

Moine! On cherche un moine!
Et on aura du bol si on en trouve un...
Bon sang, je déteste courir de long en large pour enrôler des compagnons dignes de ce nom.
Même si le Bief d'Elona accueille tous les aventuriers prétendants à l'Ascension, comment choisir? Rien ne me prouve que tel guerrier sera meilleur que tel Élementaliste. Le mieux que je puisse faire consiste à sélectionner selon la tronche du type et prier pour qu'il sache se battre.

- On cherche un moine pour la mission!

Tout le monde cherche un moine de toute façon! Une véritable foire au bétail où chacun tente de gueuler plus fort que son voisin. « Rendez-vous devant le marchand! », le pauvre est envahi de recruteurs prêts à mettre la main sur le moindre client venu se restocker en kit d'identification. « Rendez-vous chez les mercenaires! » Mais pas question de les engager. J'admets qu'Alesia la guérisseuse m'a rendu de fiers services auparavant... Mais ici, face à ce challenge, il nous faut un vrai moine, passionné par sa profession de soigneur et soutenu par sa foi.

Pas une mercenaire. Le soleil impitoyable accable mes compagnons qui attendent tranquillement l'heure du départ. Tous ont déjà tenté la mission, tous savent que le moine est indispensable.
Tous sauf Tamere.

PÉNURIE DE MOINES

- Prends donc Alesia et c'est marre, me dit Tamere, le guerrier du groupe.

Lui, il va me poser des problèmes, c'est sûr. D'habitude je ne fais pas équipe avec des gens dont le nom évoque autant de bêtise. Croyez-moi, ça évite pas mal de surprises. Mais pas de bol, celui-ci a débarqué en fourbe avec un autre type que je venais d'engager, tel le gros poilu planqué derrière un buisson pendant que sa copine canon joue l'auto-stoppeuse esseulée. Tamere est impatient. Tamere ne connaît pas la mission. Tamere ne protégera pas Alesia la guérisseuse qui en aura assurément besoin.

- Non, il nous faut un vrai moine, je rétorque simplement.

Daalmak le nécromancien interrompt la conversation qu'il tenait avec Jughar l'élémentaliste sur la longueur des jupes des envoûteuses et tourne vers moi le regard blasé du mec qui a vu pas mal d'horreurs dans sa vie. Ce qui est logique puisque c'est lui qui les crée, les horreurs, à partir de cadavres... Il parle d'une voix aux intonations aussi plates qu'un électrocardiogramme de momie :

- Aldeo, sais-tu que je suis aussi moine?
 Mes soins restent presque aussi bons que ceux d'un professionnel, ne l'oublie pas.
- Oui, recrute donc un autre moine secondaire et ils feront l'affaire, rajoute Jughar. Son haleine brûlante se propage à travers l'air pourtant étouffant du Bief d'Elona et ses mots crépitent au sortir de sa bouche. Inutile de lui demander dans quel élément il est spécialisé.
- Bon, d'accord.

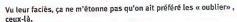
J'en ai assez, je capitule. En revanche, pas question d'opter pour un paladin. La plupart de ces guerriers/moines ne connaissent que des sorts de protection personnels. Soigner les autres ? Pas leur



Parfois on aimerait bien s'arrêter cinq mlnutes pour admirer le paysage, mais non en fait.



Les éclats de mine attirent facilement l'attention des plus demeurés, avant de leur péter à la tronche.







problème, disent-ils. Idiots. Je repère rapidement un envoûteur/moine qui, intéressé, se joint à nous. Sans plus attendre, nous nous dirigeons vers le lieu de l'épreuve.

PLUS JE CONNAIS LES GENS...

À peine sorti du Bief d'Elona, un loup aussi gros que moi me saute dessus et me renverse. Yomama dégaine aussitôt sa hache à deux mains, mais retient son coup lorsqu'il voit la bête me faire la toilette à grands coups de langue. Je me relève et secoue la poussière de mon long manteau de cuir tout en caressant le monstre canin.

- Il est énorme ton familier ! s'exclame Malas l'envoûteur.
- Ce n'était quasiment qu'un chiot quand je l'ai recueilli dans les Cimefroides.

Je dois avouer que lorsque je n'étais encore qu'un jeune rôdeur inexpérimenté, l'idée d'avoir une bestiole en permanence à mes côtés me déplaisait. Mais j'ai vite changé d'avis en découvrant les capacités de combat d'un familier expérimenté, surtout entre les mains d'un bon dompteur. Et puis franchement, on s'y attache à ces bêtes-là. Certains choisissent de fidéliser une autruche ou même un phacochère. Moi, j'ai préféré le bon vieux loup, classique mais classieux.

- Comment c'est qu'il s'appelle ? rne demande Tamere avec ses mots à lui.
- « Do not Feed », je réponds, parce que je m'occupe personnellement de son régime. Je le nourris exclusivement avec des aventuriers stupides et incapables de suivre les ordres.

 Je n'ai pas vraiment souri en disant cela, mais Tamere se marre et nous reprenons la route tranquillement. Pourvu que le message soit passé. Nous arrivons en vue du fantôme qui garde la porte du territoire à explorer. Le peuple Elonien qui habitait ce désert a disparu depuis longtemps, mais nombreux sont les revenants qui traînent encore leurs ectoplasmes dans le coin en maudissant leurs erreurs passées. Ces pauvres âmes errantes guident et protègent les réfugiés d'Ascalon dans leur quête pour devenir des champions choisis des dieux.

- Tiens Aldeo, vieux rôdeur, t'es de retour? T'as pas lâché l'affaire? Bon allez, prends cette boule de cristal. Après dix tentatives, je ne t'explique pas à quoi elle sert hein? Allez, amusez-vous bien, à la prochaine.

Quel con ce fantôme.

CETTE FOIS, C'EST LA BONNE

La porte s'ouvre et tout le monde se précipite.

Je suis tant bien que mal, le poids de la boule
de cristal que je porte à bout de bras me ralentissant
dramatiquement. Les deux premiers minotaures
sont quasiment inévitables et le combat me donne
l'occasion de gueuler quelques ordres : « Suivez
mes directives, aucune précipitation! Attaquez ma
cible, protégez les soigneurs! » Nous nous dirigeons
rapidement vers la droite, vers les ossements
d'un vieux prêtre. Grâce au cristal, son fantôme
apparaîtra et nous viendra en aide. Le temps
de buter deux « creusedunes » et... Ah, il faut
que je leur rappelle quelque chose:

- Faites gaffe aux plantes, ou leurs épines vous



Bien entendu, tous les noms mentionnés dans cette chronique sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnages réels... Pas de bol.





En lui coupant le sifflet, on gagne deux minutes sur le compteur. Alors STFU. le spectre.



Les élémentaires de sable. Ne vous fiez pas à leur nom, ils sont

lacéreront les chairs. Et surtout, personne ne touche aux mines végétales! BOUM!

- J'ai dit: ne touchez pas aux mines!
Bande de débiles! Ça, je le garde pour moi, car il vaut mieux rester poli pendant les missions.
C'est Malas qui vient de faire l'erreur et Tamere qui en subit les conséquences. Alesia s'occupe de le ressusciter. Notre virée commence mal, mais personne ne déserte lâchement, c'est déjà ça.
Le chemin vers le Héros Spectral se déroule plutôt bien: contourner par la droite, traverser le pont... Une vague de minotaures furibonds est contenue avec succès et ne pose aucun problème. Plus personne ne touche aux mines, non plus. Avec soulagement, je décharge la boule encombrante aux pieds du Héros Spectral.

- Ah merci mes amis, nous dit-il, à présent vous devez...
- Ouais, c'est parti les gars!
- Hein ? Mais ? Attendez, je...
- On s'en fout, allez go!

Pas le temps d'écouter l'autre radoteur, il nous reste deux éclats de cristal à trouver en une demi-heure.

C'est vrai quoi, sans déconner. Tamere se comporte étrangement bien. Il attend les patrouilles d' « Oubliés » au lieu de foncer dans le tas ; il débite en fines tranches les soigneurs ennemis, tout en encaissant les coups de leurs guerriers avant de leur rendre la monnaie de leur pièce. Je m'en veux presque d'avoir douté de lui, surtout lorsque j'ai moi-même du mal à tenir Do Not Feed qui n'est pas très prudent. Si le groupe est écrabouillé à cause de mon familier, je me fais ermite dans le désert. Mais non, tout se passe bien et nous nettoyons le premier campement des Oubliés. Le fragment de cristal se retrouve rapidement à l'autel où le héros spectral a déjà commencé le rituel qui reformera le Cristal de Vision. Plus une minute à perdre, il faut récupérer le dernier morceau...

L'ASCENSION EST EN PANNE

En fait, je crois que c'est l'urgence de la mission qui la rend aussi difficile. Quand on y pense, les Oubliés ne sont pas si nombreux et il est inutile de tuer tout le monde. Il suffit d'un peu de sang-froid et de patience pour nettoyer la route des éléments les plus dangereux.

avant de contourner la plupart des troupes en place. Mais le décompte fatidique du temps, le stress, la fatigue... Voilà ce qui mène à l'erreur et la panique. En l'occurrence, Tamere ne fut en rien responsable de notre débâcle. Car débâcle il y eut, oh oui! Un véritable massacre, sur le chemin des deuxièmes fortifications. Que voulez-vous, on a beau répéter: « pas de précipitation », il y en a toujours un pour courir un peu trop devant les autres. Évidemment, il se retrouve à attaquer pendant qu'un autre membre du groupe resté en arrière attire bêtement l'attention d'une patrouille que l'on essayait d'éviter. Séparée, dépassée, désorganisée, notre petite équipe n'a pas tenu une minute de plus. Merci, en l'occurrence, à Jughar et Daalmak.

Me revoilà au point de départ, le Bief d'Elona. Devant moi, le champ de bataille que je n'ai pas encore réussi à vaincre. Et partout, des aventuriers prêts à tenter leur chance. Qui sont les bons, qui sont les boulets ? Allez...

- Je cherche un moine pour la mission!

FUMBLE



Attention Aldeo, derrière toi, c'est horrible.



ABONNEZ-VOUS



BULLETIN D'ABONNEMENT
À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick / service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ Oui, je m'abonne à Joystick pour 2 ans - 22 n° au prix de 69 €* au lieu de 143 € soit une Économie de 52 % LE CHOISIS LA VERSION TO CD OUT DVD



Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par : ☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Carte bleue ☐ n°	Nom:

Quelle console utilisez-vous ? 🗆 Playstation 🗅 Game Cube 🗀 Game Boy Advance 🗅 X-Box 🗅 DS Nitendo 👚 De quel matériel informatique disposez-vous ? 🗀 PC 🗀 Mac

PM72

* Vous pouvez acquérir séparément chaque n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/05). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31/08/2005, en France métropolitaine. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50 (Fax 01 42 00 56 92) ou par mail abofuture@dipinfo.fr. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez receve des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante 🗋

AMD devrait être le premier à faire la démonstration d'un processeur quadri-core.



nus m'en nettrez

Petit Pentium M

'y voyez là aucun signe de médisance : en fidèle lecteur vous savez tout le bien que je pense du processeur pour portable d'Intel. Je ne suis apparemment pas le seul puisque nos amis de chez Shuttle travaillent sur un Mini PC utilisant les derniers chipsets en date d'Intel. Avec le couple i915GM et ICH6-M, ce mini PC gère à la fois le PCI Express pour les cartes 3D, le Serial ATA pour les disques durs mais aussi une pléthore de choses qui vont bien comme le Firewire, le WiFi ou le réseau gigabit. Shuttle pousse même le comble à proposer une puce son intégrée signée Creative. Une bien bonne idée et l'on suivra l'arrivée de ce SD11G5 avec impatience.

lors que les processeurs dual core sortent à peine des usines, chez AMD on souhaite accélérer la marche puisque l'on parle déjà de version quadri core des Opteron, déclinaison serveur des Athlon 64. Ce n'est pas pour demain, mais presque puisque l'on verra arriver ces processeurs dès le premier trimestre 2006. Un bon moyen de mettre la pression sur Intel qui, malgré une roadmap prometteuse, devrait avoir un début d'année

relativement calme à cause entre autres du retard de Yonah, le Pentium M dual core que l'on attend toujours. À croire que les deux géants du PC ont pris peur des déferlantes de processeurs IBM qui vont envahir nos salons...

Cataclysme dans le monde du PC avec l'arrivée surprise d'Apple qui s'invite sur notre architecture préférée. Après des années de vannes en tout genre, je plains les petits gars du service marketing qui vont avoir du mal à faire oublier leurs séries d'humiliation sous Photoshop, ciselées à la seconde près. Des PowerPC chez Microsoft et des Pentium chez Intel... Décidément, le monde de l'informatique ne cessera jamais de m'étonner.

Par C. Wiz



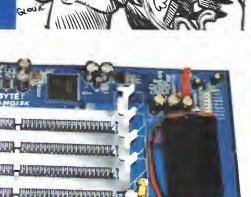
L'iRam de Gigabyte devrait être disponible pour la modique somme de 50 euros.

Disque qui RAN

uand on fait un salon comme le Computex chez nos amis taïwanais, il ne faut pas s'étonner d'y voir quelques surprises. Ainsi, Gigabyte, un peu méconnu en France, montrait une carte PCI originale équipée de quatre slots mémoire. De la mémoire en plus pour votre carte mère ? Non, Gigabyte ressuscite le concept du RAMDISK. Le concept est simple, en plaçant

quatre barrettes de RAM vous pourrez créer un disque virtuel que vous connecterez à votre machine par le connecteur Serial ATA. Bien entendu, toutes les données sont perdues lorsque la carte n'est plus alimentée. Gigabyte répond au problème avec une batterie rechargeable placée sur la carte PCI, capable de garder les données lorsque le PC est débranché.

Lorsqu'il est branché et éteint, l'alimentation minimale fournie par la carte mère aux slots PCI suffit à garder les données. Un concept simple qui va autoriser des temps de chargement particulièrement efficaces pour les jeux qu'on installera dessus. De quoi éviter de ramer dans World of Warcraft lorsque l'on s'approche de l'hôtel des ventes à Ironforge... J'achète!





i l'industrie informatique essaye de redynamiser les ventes de PC à coups de dual core et autres solutions multi-cartes graphiques, les acheteurs semblent s'en moquer puisque ce sont les ordinateurs portables qui ont la cote. C'est un événement, pour la première fois dans l'histoire, les ventes d'ordinateurs portables ont dépassé celles des PC de bureau aux États-Unis, représentant 53 % des ventes. Avec un écart de performances de plus en plus faible, un coût largement diminué et un encombrement minimal, les portables ne se contentent plus d'être la coqueluche des VRP qui passent leur vie en déplacements. De quoi ravir Intel qui domine de la tête et des épaules les ventes avec sa plate-forme Centrino. Malgré son Turion, AMD a encore fort à faire pour revenir au niveau.

Intel. Edition



opleur

nos cartes mère silencieuses en utilisant des systèmes

e vous parlais le mois dernier de l'initiative d'ABIT qui vise à rendre

nforce 4 **Bug Edition**

NVIDIA

nforce 4

n testant le nForce 4 Intel Edition, nous vous indiquions que le nouveau chipset de nVidia serait compatible avec les Pentium D, version dualcore du Pentium 4. Ce n'est que partiellement vrai : si les modèles haut de gamme cadencés à 3.0 (PD 830) et 3.2 GHz (PD 840) fonctionnent sans problème, ce n'est pas le cas de la version la plus abordable, le Pentium D 820 fonctionnant à 2.8 GHz. Le Pentium D inclut un mécanisme de protection thermique baptisé EIST, une nouvelle version du Speed Step des Pentium 3. Lorsque le processeur est en surchauffe, son coefficient multiplicateur est baissé à 14x soit... 2.8 GHz. Vous l'aurez compris, cette technologie ne sert pas à grand-chose sur le modèle 820 et Intel l'a désactivé. Cela semble poser problème au nouveau chipset de nVidia qui n'est pas capable de s'adapter. L'Américain n'a rien à dire sur le sujet, si ce n'est que le modèle à 2.8 GHz ne présente aucun intérêt pour les joueurs. C'est Intel qui va être content...

des deux mondes

La première carte graphique AGP et PCI Express, par MSI.



SI voulait se démarquer de ses petits camarades en proposant des cartes graphiques originales. Le Taïwanais présentait lors du Computex un produit équipé de deux GPU 6800 Ultra. Pas mal, mais Asus et Gigabyte en font déjà. Qu'à cela ne tienne, MSI a plus d'un tour dans son sac et propose finalement une X800XL, la carte 3D la plus populaire du moment, équipée d'un port PCI Express et d'un port AGP. Pour rappel, le X800XL est un GPU nativement PCI Express, qui peut cependant se transformer en carte AGP en utilisant le pont Rialto du constructeur canadien. Une très bonne initiative de la part de MSI, qui, on l'espère, arrivera rapidement dans les échoppes. J'en connais plus d'un qui serait intéressé par une carte aussi évolutive...

Après les nombreuses moqueries sur son ventilateur, l'A8N-SLI nous offre enfin le silence...



Think different.

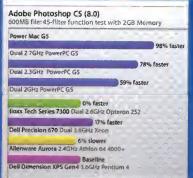
Il y a des campagnes de pub qui vont être difficiles à oublier...

Gueule de

C'est sans doute ma faute. J'avoue, je suis coupable. Depuis le temps que je vous rabâche les oreilles avec iTunes, j'ai succombé courant mai à ma passion secrète. Oui, j'en ai presque honte, j'ai acheté un Powerbook. Une machine d'Apple sur le bureau d'un défenseur acharné du PC, ça faisait un peu désordre. J'ai tenté le destin et il me revient à Mach 2 dans la figure. C'est désormais officiel, mon Mac est une pièce de musée, un objet de collection qui va bientôt prendre la poussière entre les boîtes de BeOS et la carcasse de mon vieil

Atari. Le Mac est mort, il faut se faire une raison. Le 6 juin dernier, Apple a annoncé la fin d'une ère, l'arrêt de la rébellion. La marque qui a essayé par tous les moyens de sortir du rang a capitulé. La lutte est derrière nous, après vingt ans de moqueries envers les Pentium, Apple s'est résigné : exit le PowerPC, l'avenir du Mac passera par le PC. Enfin plus précisément Intel, qui fournira désormais les processeurs aux machines de Steve Jobs, probablement des Yonah et autres Merom (les fils spirituels des actuels Pentium M). Au moment-même où les PowerPC subissent les plus grosses évolutions de leur histoire pour rentrer dans toutes les consoles de prochaine génération (Playstation 3, Xbox 360 et Revolution). on a du mal à comprendre la décision de tonton Steve. Elle ne s'est pas prise en un jour : on savait depuis longtemps qu'Apple maintenait une version « PC » de son MacOS, depuis la version 10. Une décision prise à l'époque pour mettre la pression sur un IBM qui peinait à faire avancer les G4 dans les MHz, sans parler du G5 dont on ne comptait plus les années de retard. Apple

bois



Les fameux benchmarks made in Apple : ils vont être durs à oublier, eux aussi...

avait envisagé une transition simultanée d'architecture et de génération de système d'exploitation lors du développement de MacOS X, mais Steve Jobs lui-même avait rejeté la chose de peur de perdre ses derniers fans. Mais il faut dire que la situation a bien changé : les dernières années ont été particulièrement prolifiques pour Apple, poussé par les excellentes ventes des iPod et de sa vitrine de vente en ligne, l'iTunes Media Store. Le succès d'estime de Tiger (MacOS 10.4) et de certaines de ses fonctionnalités (accélération 3D de l'interface graphique, moteur de recherche en temps réel « Spotlight ») serait donc suffisant pour imposer une transition de plus aux fans les plus loyaux de la marque, un peu déboussolés par ce retournement de veste. MacOS sur nos PC, un rêve pour beaucoup, mais il n'en est pas question selon Apple : seul le matériel frappé de la pomme pourra faire tourner leur précieux système. Apple permettra en revanche

Le tampon qui sauve

a consommation des disques durs pour les ordinateurs portables pousse les petits gars de Samsung à trouver des solutions innovantes. Ils travaillent actuellement sur des disques durs de très petites capacités, entre 4 et 16 Go. Une drôle de solution ? Non, revenez, j'ai oublié un petit détail : il n'y a plus de plateaux ni de têtes de lecture : ces disques sont composés uniquement de mémoire flash. Un concept qui améliore les temps d'accès de manière spectaculaire. Ce genre de solution existait déjà pour les applications professionnelles, mais Samsung compte apporter cette technologie dès cet été sur les ultra-portables. Ça ne change pas grand-chose pour nos PC de bureaux, me direz-vous... Que nenni! Conscient de tout le bien que cette technologie pourrait apporter aux PC de bureau, Samsung envisage des concepts de disques hybrides : ils utiliseraient toujours des plateaux mais disposeraient d'une quantité massive de mémoire flash qui jouerait le rôle de cache ultra rapide pour les données. Il est vrai qu'avec un maximum de 16 Mo de cache, les constructeurs de disques étaient jusque-là très radins. Microsoft est particulièrement intéressé par cette technologie qui pourrait améliorer grandement les temps de chargement de son OS. Longhorn devrait apporter un support très avancé de ce type de disque en gérant les fichiers qui doivent êtres stockés sur la mémoire cache. On va suivre tout ça de très près.

Apple to Use Intel Microprocessors Beginning in 2006

WWD 0.05, SAN FRANCESCO-Jave 6, 2005—At 8t Worthwise Davisore Conference sode, Applied to memorate drive in devidence of the Ameliopation Conference using leadin improvessors to the end of the Conference of the

"Our goal is to provide our customars with the best personal computers in the world, and looking ahead intel has the strongest processor roadmap by fair," said Seeva Jobs, Applie's CEO. "It's been tend years since our transition to the PowerPC, and waithink line is technology will help us craata tha best personal computers for the neet leng years."

"We are infilled to here that world's most innovative personal computer company as a customar, said Paul Cre4m, praidant and CCO of intel, "Apple adopted found the IC industry and rehosphastic the years has been known for fresh ledge and new approaches, by look (neverto populding advanced this planthologies, and to collaborating on new initiatives, to halp Apple continue to deliver innovative products for years to continue the product of the produc

"We plan to create future versions of Microsoft Office for the Mac that support both PowerPC and imal processors." said Roy Ho, general manager of Microsoft's Macintosh Business Unit, "We have a strong realisational with Appa and will work closely with them to continue our long tradition of meking great adplications for a great platform."

"We think this is a really smart move on Apple's part and plan to create future versions of our Creative Suits for MacIntosn that support both PowerPC and Intel processors," said Bruca Chizan, CEO of Adobe.

This Developer Transition (it is evallable starting today for 599) to all Appla Developer Connection Select and Permier members. Further information for Apple Developer Connection members evaluable at Ceveloper.apple.com. Iriel plans to provide industry leading development tools support

L'avenir du PC ? On me souffle à l'oreille que notre ami Billou rigole bien dans son coin...

l'installation d'autres OS sur ses machines

comme, au hasard, Windows. Je crains cependant fort pour Apple que sa protection logicielle ne fasse long feu... Pour Apple, le pari est énorme et risqué : ils vont désormais se battre à armes égales contre les grands du PC comme Dell et se prendre en pleine tête des comparaisons au MHz près. La marque pourra-t-elle suivre la cadence des grands du milieu ? Et quid des prix ? De l'ouverture et de la facilité de mise à jour des PC? Des secteurs où Apple a toujours été particulièrement mauvais. Reste que techniquement, cette décision tient la route quand on connaît les problèmes d'IBM pour fournir un G5 qui ne fasse pas fondre les Powerbook. La technologie Centrino et les Pentium M sont effectivement les meilleures solutions mobiles actuelles. Mais pour des clients qui sont amoureux de leur « différence » depuis autant d'années, la pilule reste

difficile à avaler...



- FUS PUS
- # 0% SPAM
- · 6% PEPUP ON BANNIERES
- + 100% HARDWARE
- + 100% SERVICES



Corsair Value Select 512 3200

L'excellence et la qualité abordable !

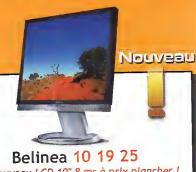
Testées en usine et garanties à vie, les barettes Corsair de la gamme Value Select sont le gage de mémoires fiables : 512 Mo, certifiée 3200, CAS 2,5







- > Carte graphique nVidia GeForce 6800 GT PCI-E 16x 256 Mo
- > 4 hits offerts !



Le nouveau LCD 19" 8 ms à prix plancher !

Dalle TFT à matrice active au temps de réponse de 8 ms, haut-parleurs, HUB USB, connectique VGA et DVI-D et garantie 3 ans sur site.











Point of View GeForce 6600 GT

Meilleur rapport performance/prix actuel. Garantie 3 ans, la trilogie des Splinter Cell dont le tout nouveau Splinter Cell: Chaos Theory ™ vo est offerte dans cette série spéciale!









Cosk'in Music Drive

Mini lecteur MP3 ultra-léger, disponible à partir de 49,99 € en 256 et 512 Mo. Ecoute de la FM, fonction dictaphone et fonction clé USB



GTA: San Andreas

Vice City ressemblait à un parc pour enfants!

Replongez dans l'ambiance de Grand Theft Auto avec San Andreas! Parcourez une ville immense, théâtre d'une guerre des gangs et de trafics en tous genres.







Le ZBOARD

Le clavier de jeu ultime !

Voici le premier clavier modulaire dédié aux joueurs ! Constitué d'un socle commun et de plusieurs claviers interchangeables, optimisés pour chaque type de jeu, tels que les FPS, avec des pavés surdimensionnés et des macros pré-enregistrées. L'arme absolue du Gamer!









Nec ND 3540

Le nouveau graveur full 16x à prix agressif! Graveur DVD Double Couche 4x haute vitesse. Grave vos DVD±R en 16x, vos DVD+RW en 8x, et vos DVD-RW en 6x, DVD+R9 en 8x et DVD-R DL en 4x!





Votre souris sur coussin d'air!

Voici réunis la souris Logitech MX518, le nouveau tapis Qpad Masterpad extra large, des bandes de Téflon à coller sous la souris et le hit Far Cry!



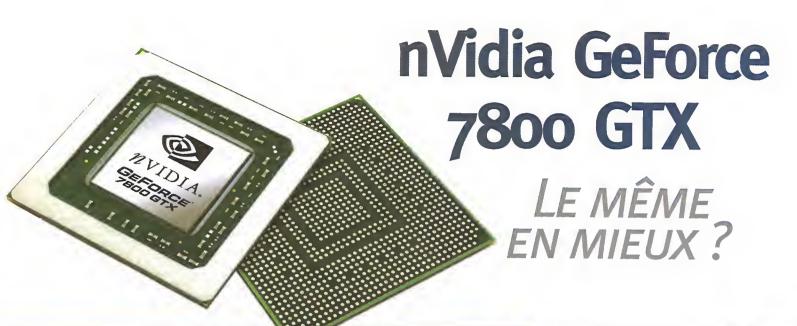


Bénéficiez d'une réduction immédiate de 10 € avec le code FE98-6CNJ-KVJMSL °

Achats 100% sécurisés + de 7 000 références sélectionnées Livraison en France, DOM-TOM et Belgique







Certaines formes de douleur sont parfois salvatrices. Prenez le cas des GeForce FX : un bon gros flop camouflé par une couche de drivers. Ça fait mal à l'ego, mais ça permet aussi de rebondir : le coup d'orgueil de nVidia s'appelait GeForce 6. Un an après leur introduction, l'Américain nous propose son GeForce 7. Évolution ou révolution ?





Refroidissement simple slot sur

ça fait un bail que l'on n'avait pas vu

un modèle haut de gamme,

ça chez nVidia...

monde de l'informatique : Intel monde de l'informatique : Intel produit des processeurs qui chauffent moins que ceux de ses concurrents, Microsoft élève les écrans bleus, ATI et nVidia sortent une nouvelle génération de cartes 3D tous les ans, avec une version « améliorée » au bout de six mois. En fait, quand on y réfléchit à deux fois, Intel est un peu dans l'impasse avec ses Pentium 4, Windows XP est relativement stable et nVidia n'a pas sorti de mise à jour de sa gamme de cartes depuis l'année dernière. On attendait une réponse face aux X850 XT PE d'ATI, mais nVidia

est resté silencieux, mettant en avant son SLI pour concurrencer les nouvelles-nées canadiennes. Comme quoi tout change...

G70 pipelines Il faut dire que nVidia a cultivé le mystère autour de son nouveau bébé. Entre les changements de noms de code, les GPUs soi-disant annulés et l'annonce du

partenariat avec Sony pour la Playstation 3, on ne savait pas grand-chose de celui qu'on appelait G70. Contrairement à ce que le changement de nom de code laissait penser (jusque-là nVidia utilisait des noms du type NV45), nVidia n'est pas reparti de zéro. Le 7800 GTX reprend les bases posées par l'architecture des 6800 : des pipelines nombreux qui offrent un compromis intéressant entre puissance d'exécution des shaders et capacité d'affichage de textures. Le 6800 n'était pas sans problèmes: s'il introduisait le Shader Model 3.0, le support de certaines fonctionnalités n'était pas idéal. La principale nouveauté du modèle 3.0 tient dans sa capacité à offrir des branchements, c'est-à-dire ajouter des conditions (mon pixel est-il bleu ? etc.) dans le code des shaders. Une révolution qui n'a pas vraiment eu son effet : les branchements étaient très coûteux, trop même pour être utilisés correctement dans les jeux.

Accélération vidéo ?

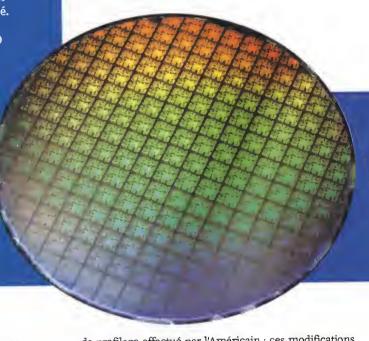
Assez ironiquement, nos cartes graphiques ne jouent qu'un rôle limité dans l'affichage de vidéos (DVD, DivX, etc...) sur nos PC. La faute à Microsoft : on attendait depuis fort longtemps l'arrivée de DXVA, une API d'accélération vidéo utilisable par nos cartes 3D. nVidia avait d'ailleurs anticipé cette annonce en présentant PureVideo. Derrière ce nom marketing générique se cache une série d'optimisations pour accélérer le décodage de certains types de fichiers particulièrement gourmands. On retrouve également des améliorations au niveau du désentrelacement des vidéos, particulièrement utiles pour les utilisateurs de cartes tuner TV. Microsoft propose depuis peu son patch DXVA et ATI tout comme nVidia a ajouté au sein de ses drivers ces accélérations pour ses cartes actuelles (le GeForce 6800 souffre cependant d'un certain nombre de bugs qui limitent l'intérêt de la technologie). Le PureVideo est de retour sur la 7800, débugué. On parle également d'une accélération du nouveau format H.264 (la version améliorée du MPEG-4 qui sera utilisé par les futurs DVD haute définition), ATI ayant fait la même annonce pour son R520...

PAS GRAVE, CET HÔTEL A ÉTÉ SELECTIONNÉ PAR UNE ÉQUIPE DE PROFESSIONNELS POUR SA CONNEXION INTERNET ULTRA HAUT DÉBIT.



Si les premiers modèles de 7800 ne seront équipés que de 256 Mo de RAM, nVidia compte rapidement lancer des versions 512 Mo. Joie ?

Un peu plus de 300 millions de transistors gravés en 0,11 micron : TSMC s'est surpassé...





Non, cher lecteur, ce n'est pas une hallucination, nVidia a bel et bien récupéré une fonctionnalité du GeForce FX. Rassurez-vous, il ne s'agit pas

de son système de ventilation, ou encore de ses performances. Parmi les instructions les plus utilisées dans le code des shaders, on trouve l'utilisation en simultané d'une multiplication et d'une addition. Le GeForce FX disposait d'optimisations pour réaliser très rapidement ces calculs et bizarrement, elles avaient disparu de la gamme 6. nVidia répare cet oubli en doublant la rapidité de calcul de cette instruction sur le 7800. Côté géométrie, nVidia a augmenté le nombre d'unités de calcul des vertex : elles passent de six à huit, ce qui permettra d'augmenter un peu plus la complexité des objets rendus à l'écran. L'Américain parle également d'optimisations sur la génération des triangles (toutes les surfaces sont découpées en triangles avant de passer dans la moulinette des pixels shaders) sans plus de précisions. On notera enfin des améliorations du côté des unités de texture avec un cache plus rapide. Cela devrait accélérer notablement le filtrage anisotrope. Les modifications apportées au niveau des pipelines apportent, selon nVidia, un gain d'environ 25% à fréquence égale entre le GeForce 6 et le GeForce 7. On s'empressera de le vérifier dans la pratique mais on peut en attendant saluer le travail

de profilage effectué par l'Américain : ces modifications, aussi minimes soient-elles, servent à améliorer l'efficacité de l'utilisation des unités de calculs.

Tout pour la musique Les améliorations de l'architecture ne se limitent pas aux performances, on trouve des nouveautés assez intéressantes du côté de l'anti-aliasing. Depuis les Radeon

9800. ATI dispose de grilles programmables pour éviter certains effets de floutage désagréables sur les textures. Half-Life 2 fait partie des jeux qui mettent cette possibilité en avant. La GeForce 7800 dispose à son tour des grilles programmables, ce qui ravira les développeurs. nVidia rajoute également un nouveau mode dit de transparence adaptative. Un des problèmes de l'anti-aliasing est qu'il a tendance à faire disparaître de très petits objets comme des grillages (un problème auquel ATI s'est également intéressé avec son CrossFire). Les techniques actuelles se contentent de lisser les contours des objets, ce qui pose problème lorsque ledit objet est minuscule : en lissant ses contours on le fait disparaître. nVidia utilise le canal alpha pour délimiter certaines zones de la texture qui devront être aliasées, en plus des contours, ce qui permet de préserver un plus grand nombre de détails.

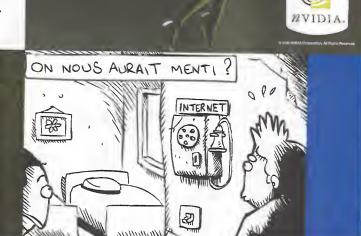




Le SLI rempile

Comme son petit frère, le GeForce 7800 GTX supportera également le SLI. nVidia profite d'ailleurs de l'annonce de son nouveau bébé pour évoquer certaines des améliorations qui viendront au niveau des drivers. C'est bien entendu une réponse au CrossFire d'ATI, fraîchement annoncé et dont je vous raconte tout quelque part dans ce magazine. nVidia travaille actuellement au support de la version 64 bits de Windows XP mais aussi de Linux, deux OS jusque-là oubliés. D'autres améliorations tiendront dans l'interface annoncée comme plus conviviale : elle autorisera l'overclocking séparé des deux cartes et nVidia nous promet qu'il ne sera plus nécessaire de rebooter pour activer ou désactiver le mode multi carte. Les utilisateurs de configurations bi-écrans seront ravis de l'entendre...

Luna, la nouvelle égérie de nVidia, avait fait sa première apparition lors de la présentation de la Playstation 3.



Non, les cheveux verts, ce n'est pas mon truc...

Retour a Taïwan

AICHVS

Lors du lancement du GeForce FX, nVidia s'était empressé de blâmer TSMC, son fondeur taïwanais qui n'avait pas réussi à faire fonctionner la puce de nVidia aux

fréquences espérées. Tant et si bien que c'est IBM qui s'était occupé de la production des GeForce 6, avec, ironie du sort, des fréquences encore plus faibles. Le partenariat avec IBM passe à la trappe et c'est de nouveau TSMC qui fabrique les GeForce 7 avec un procédé de 0,11 micron. Une fréquence de 430 MHz pour une puce assez impressionmante de plus de 300 millions de transistors. Les huit unités vertex sont épaulées par 24 pipelines, soit 8 de plus que sur le 6800. Côté mémoire, alors que les futures consoles seront

VVIDIA.

nVidia pense aussi au public féminin qui nous lit en proposant un top modèle masculin... Alors les filles, on en redemande ?

équipées de GDDR3 à 700 MHz, la 7800 GTX se contente d'une fréquence de 600 MHz. Il faut croire que Microsoft truste toute la production des puces les plus rapides pour équiper ses consoles. On appréciera le retour d'une solution de refroidissement sur un slot, semblable à ce qui se faisait pour les 6800 GT. On notera que la carte est encore plus longue que les 6800, de deux bons centimètres. Il faudra faire attention aux problèmes de compatibilité avec les cartes mère et avec certains boîtiers à l'emplacement réduit. Une fréquence de fonctionnement revue à la hausse, des entrailles retravaillés, huit unités vertex et 24 pipelines, de quoi offrir un gain de performances sensible par rapport au 6800 Ultra? Les chiffres annoncés par nVidia donnent des gains compris entre 30 et 50% selon les applications, Doom III par exemple profitant assez peu avec un maigre 25%, contre plus de 50 sur Halo ou Half-Life 2, le tout en 1600 par 1200 (avec anti-aliasing 4x et filtrage anisotrope 8x). Plutôt pas mal tant les modifications apportées au design original des GeForce 6 semblent minimes. Avec le GeForce 7800 GTX, nVidia reprend la tête dans la course aux performances. Sans être révolutionnaire, les futures GeForce 7 semblent combler sur le papier les limitations des 6800. Dès lors on pourrait se demander si l'appellation GeForce 7 n'est pas un peu galvaudée. Peu importe, ne gâchons pas notre plaisir : le gain de performance, sans renouveler la claque proposée l'année dernière, est tout de même sensible. Reste à voir quelle sera la réponse d'ATI. Annoncé pour le mois de mai, puis pour le mois de juin, le R520 est de nouveau repoussé, probablement à la mi-juillet. En attendant, nVidia a, sur le papier, l'avantage.

Ecran TFT 19 pouces LCD - 16ms, 1280 x 1024 @ 75 Hz **289**,99 €π

Moniteur CRT 17 pouces 1280 x 1024, pitch 0.26

à partir de **99**,99 € 770

Eco + 24004



Pracesseur AMD Sempron™ 2400+ Mémaire 256 Mo DDR PC2700

Disque dur 40 Go 7200T

Cartemère Asrock K7541GX chipset 5i5 741 - DDR PC3200

Carte Graphique Real 256E 64 Mo integrée AGP 8X

Lecteur CD-ROM 52x

Boitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade Carte son 5.1 intégrée

6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 Souris 2 boutons + malette Clavier standard 10S touches Haut-parleurs 2.0

249,99 € TTC

Buro + 3000+



Processeur AMD Sempron™ 3000+ Mémaire 512 Mo DDR PC2700

Disque dur 80 Go 7200T

Carte mère Asrock K7VT4A+ chipset VIA KT400A

Carte Graphique ATI Radeon 9250 128 Ma TV

Graveur DVD multîformat double couche 16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL ix DVD+/-RW , 48x CDR , 24x CDRW , 16x DVD, 48x CD

Baitîer ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade Carte son 5.1 intégrée 6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 Sauris 2 boutons + molette Clavier standard 105 tauches

Haut-parleurs 2.0 .99 **€**πc

2 623.76 F TTC



cran TFT 17 pouces LCD - 16ms, 1280 x 1024 @ 75 Hz 219,99 € TTC

Pracesseur AMD Sempron™ 3000+ Mémaire 512 Mo DDR PC2700 Disque dur 80 Go 7200T Carte mère Asrock K7VT4A+

chipset VIA KT400A Carte Graphique

NVidia GeForce 6200 A 256 Ma TV Graveur DVD multiformat double couche

16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL x DVD+/-RW , 48x CDR , 24x CDRW , 16x DVD, 48x CD Baitîer ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade

Carte son 5.1 intégrée 6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - TV aut Souris 2 boutons + malette Clavier standard 105 tauches Haut-parleurs 2.0

,99 € πc 2 951,74 F TTC



Processeur

Intel® Pentium® 4 530J 3,00 Ghz Mémaire 512 Mo DDR PC3200

Disque dur 80 Go 7200T Carte mère ASUS P5P800S chipset Intel 1848P - AGP8x - SAT

Carte Graphique

NVidia GeForce 6200 A 256 Mp TV Groveur DVD multiformat double couche

16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL x DVD+/-RW , 48x CDR , 24x CDRW , 16x DVD, 48x CD

Baitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade Carte son 5.1 6 canaux intégrée 6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - SATA - TV aut Sauris 2 boutans + malette Clavier standard 105 tauches Haut-parleurs 2.0

> ,99 €ттс 3 607,670F TTC

Home 64

ndiqués "Prix emporté" et : APE 518G Taux de TVA 1



AMD Athlon™ 64 3000+ Mémaire 512 Mo DDR PC3200 Disque dur 120 Go 7200T 8 Mo Carte mère Asus K8N chipset nForce 3 - Serial ATA

Carte Graphique NVidia GeForce 6600 GT 256 Mo-TV DVI Graveur DVD multiformat double couche 16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL 6x DVD+/-RW , 48x CDR , 24x CDRW , 16x DVD, 48x CD

Baitier ATX 400W + 2 x U5B 2.0 en façade Carte son 5.1 6 canaux intégrée 6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - TV aut Souris 2 boutons + malette Clavier standard 105 tauches Haut-parleurs 2.0

> ,99 € пс 4 263.65 F TT



Intel® Pentium® 4 540J 3,20 Ghz Mémaire 512 Mo DDR PC3200

Disque dur 160 Go 7200T 8 mo Carte mère ASUS P5P800S chipset Intel 1848P - AGP8x - SATA

Carte Graphique NVidia GeForce 6600 GT 256 Mo-TV DV Graveur DVD multiformat double couche 16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL

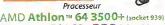
k DVD+/-RW , 48x CDR , 24x CDRW , 16x DVD, 48x CD Baitier ATX 400W + 2 x U5B 2.0 en façade Carte son 5.1 6 canaux intégrée 6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - SATA - TV aut

Sauris 2 boutans + molette Clavier standard 10S tauches Haut-parleurs 2.0

> .99 € пс 4 919.61 FTT

Player 64

64 bits
HyperTransport
3500+



Mémaire 512 Mo DDR PC3200 Disquedur 160 Go SATA 7200T 8 Mo

Carte mère ASUS K8N-E Deluxe chipset nForce 3 250GB - Serial ATA

Carte Graphique NVidia GeForce 6800 GT 256 Mo

Graveur DVD multiformat double couche 16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL x DVD+/-RW , 48x CDR , 24x CDRW , 16x DVD,

Baitier ATX 400W + 2 x U5B 2.0 en façade Carte son 7.1 8 canaux intégrée 6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV aut Sauris 2 boutans + malette

Clavier standard 10S tauches Haut-parleurs 2.0

Power P4 550 3,4 Ghz

Hyper-Threading Intel® Pentium® 4 550 3,40 Ghz

Mémaire 512 Mo DDR 2 PC4200 Disque dur 160 Go SATA 7200T 8 Mo

Carte mère ASUS PSGDC Pro chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA

Carte Graphique
ATI Radeon X800 XL 256 Mo Graveur DVD multiformat double couche

16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL DVD+/-RW , 48x CDR , 24x CDRW , 16x DVD, 48x CE

Baitîer ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade Carte son 7.1 8 canaux intégrée 6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV aut Sauris 2 boutans + malette

Clavier standard 10S tauches Haut-parleurs 2.0 1

DDR

99,₉₉ €πο ,99 €πc

Power 64 64 bits HyperTransport 3500+

Processeul AMD Athlon™ 64 3500+ (socket 939)

Mémaire 512 Mo DDR PC3200 Disque dur 250 Go SATA 7200T 8 Mo Corte mère ASUS A8N-E set nForce 4 Ultra - Serial ATA - PO

Carte Graphique ATI Radeon X800 XL 256 Mo TV DVI Graveur DVD multiformat double couche 16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL

5x DVD+/-RW , 48x CDR , 24x CDRW , 16x DVD, 48x CD Baitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade Carte son 7.1 8 canaux intégrée 6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out Souris 2 boutons + molette Clavier standard 10S touches

Haut-parleurs 2.0

Expert 550 3,4 Ghz Hyper-Threading

Processeur Intel® Pentium® 4 550 3,40 Ghz Mémaire 1024 Mo DDR 2 PC4200 Disque dur 250 Go SATA 7200T 8 Mo Corte mère ASUS P5GDC Deluxe chipset Intel 91SP-PCI-E 16x-SATA

Carte Graphique NVidia GeForce PCX 6800 GT 256 Mo Graveur DVD multiformat double couche 16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL

x DVD+/-RW , 48x CDR , 24x CDRW , 16x DVD, 48x CD Baitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade Carte son 7.1 8 canaux intégrée

6 x USB 2.0 - réseau Gigabit Ian - **FireWire** - TV out Souris 2 boutons + molette Clavier standard 105 touches Haut-parleurs 2.0

ATA

.99 € πο

Pro 3800+
64 bits
HyperTransport
3800+

Processeur AMD Athion™ 64 3800+ (socket 939) Mémaire 1024 Mo DDR PC3200 Disque dur 250 Go SATA 7200T 8 Mo

Carte mère ASUS A8N SLI Carte Graphique NVidia GeForce PCX 6800 GT 256 Mo

Graveur DVD multiformat double couche 16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL x DVD+/-RW , 48x CDR , 24x CDRW , 16x DVD, 48x CD Baitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade

Carte son 7.1 8 canaux intégrée 6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FîreWir**e - TV *a*ut Souris 2 boutons + molette Clavier standard 105 tauches Haut-parleurs 2.0

Performance 560J 3,6 Ghz Hyper-Threading

Pracesseur

Intel® Pentium® 4 560J 3,60 Ghz Mémaire 1024 Mo DDR 2 PC4200 Disque dur 300 Go SATA 7200T 16 Ma Carte mère ASUS P5GDC Deluxe chipset Intel 91SP - PCI-E 16x - SATA

Carte Graphique NVidia GeForce PCX 6800 GT 256 Mo Graveur DVD multiformat double couche 16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL /D+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD

Baitier ATX 400W + 2 x USB 2.0 en façade Carte son 7.1 8 canaux intégrée 6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV *a*ut Souris 2 boutans + molette Clavier standard 105 tauches

Haut-parleurs 2.0 DDR

Toutes les modifications sont possibles.

DDR

Windows XP Home (édition familiale) version oem : 89 euro Configurations vendues sans moniteur et sans système d'exploitation. Moniteurs à partir de 99 euro. Logiciel Microsoft® Windows XP® à partir de 89 euro. Vous pouvez aussi réaliser votre configuration sur mesure Matèriel garanti 1 ans pièces et main d'aeuvre. Garantie retour atelier

Horaires: Mardî à Samedi 10h30-19h sans intérruption



Livraison partout e-mail:Zanax@wanadoo.fr

Tél.: 01 48 84 79 13 Fax: 01 48 92 35 88

Zanax Multimedia 27, avenue René Panhard 94 320 Thiais







a course à la puissance pousse nos amis les constructeurs à ressortir des concepts que l'on avait un peu oubliés. En ressuscitant le bon vieux SLI des 3DFX, nVidia espérait réveiller les souvenirs des plus vieux d'entre nous qui rêvaient devant les gains de performances apportés par les Voodoo 2. Révolutionnaire à l'époque, la nouvelle version du SLI n'a pourtant pas attiré les foules : même les joueurs les plus invétérés n'ont pas adhéré au concept de la multiplication des cartes 3D, déjà bien bruyantes à l'unité. Reste que ce SLI est un argument marketing important dans la course aux performances, même si ses ventes sont anecdotiques. Le Canadien se devait de contrer le SLI avant d'introduire son architecture R520, repoussée de quelques semaines...

Erreurs en série Un an après son introduction, le constat est douloureux pour la technologie multi-cartes de nVidia. Outre le fait qu'il faille que les deux cartes soient identiques jusqu'au BIOS,

nombre d'utilisateurs parlent de bugs graphiques ou de problèmes de stabilité. La nécessité de rebooter pour désactiver le SLI ou le fait qu'on ne puisse pas utiliser de bi-écran en simultané n'arrange rien. Plus compliqué encore : la compatibilité des jeux. Même si les derniers drivers en date permettent de créer manuellement des profils, les résultats ne sont pas forcément probants. Plus surprenant, certaines applications accélérées au début ne le sont plus dans les dernières versions des pilotes, c'est notamment le cas d'Unreal Tournament

2004. Toutes ces critiques sont du pain béni pour ATI qui tente avec son CrossFire de les corriger une à une. En théorie. Pour utiliser en simultané deux cartes 3D PCI Express, il faut, par un moyen ou un autre, mélanger le travail effectué par les deux GPU pour qu'il soit affiché à l'écran. nVidia utilise un connecteur interne présent sur ses séries 6600 et 6800. ATI n'ayant pas prévu cela, ils ont dû trouver un moyen détourné. Cela passera par une carte graphique spécifique « CrossFire Edition ». Elle est munie d'un connecteur externe propriétaire et est fournie avec un câble qui redirige la sortie DVI de la carte esclave vers la carte maîtresse. La carte « Cross Fire » reste très proche des X800 existantes : la magie opère grâce à une puce additionnelle baptisée compositing engine. Bien entendu, pour utiliser deux cartes graphiques PCI Express, il faut disposer d'une carte mère offrant deux ports dédiés. ATI propose une déclinaison de son chipset Xpress 200 compatible, mais le constructeur indique qu'il ne bridera pas ses pilotes. En clair, on pourrait également utiliser le CrossFire sur une plate-forme nForce 4. Cela devrait ravir nVidia... ATI produira lui-même toutes les cartes CrossFire et les revendra aux différents partenaires. Elles sont au nombre de trois, une surprenante version X800 128 Mo, une X800 256 Mo et une X850 équipée elle aussi de 256 Mo de RAM. Selon la carte dont vous disposez déjà, vous devrez opter pour l'une ou l'autre de ces solutions. Les cartes CrossFire s'adapteront automatiquement : si l'on dispose d'une X800 Pro n'utilisant que 12 pipelines, la carte

Les cartes CrossFire Edition

	Compatibilité	Prix (approximation TTC)
SX800 CrossFire 128 Mo	X800, X800 Pro, X800 XL,	250 euros
X800 CrossFire 256 Mo	X800 XT, X800 XT PE	300 euros
X850 CrossFire 256 Mo	X850 Pro, X850 XT, X850 XTPE	550 euros

Gains en 1600x1200 AA 4X, AF 8X

UT2003	25%
RTCW	75%
Splinter Cell : Chaos Theory	97%

Display Radeon press 200 CrossFire Edition

Le compositing engine du CrossFire en action : chaque carte calcule la moitié du damier avant recomposée.

maîtresse désactivera 4 de ses pipelines pour s'aligner. Un concept assez surprenant que l'on attendra de juger en pratique.

totale ?

Pour espérer que sa technologie ait un impact, ATI se devait d'offrir la compatibilité la plus large possible. Dans ce but, le Canadien a doté ses cartes

de trois modes de fonctionnement. On retrouve bien entendu les modes AFR (chaque carte calcule une image sur deux) et SFR (chaque carte calcule la moitié de l'image), mais également un mode dit SuperTiling. Cette variante du SFR découpe l'image sous la forme d'un damier pour répartir au mieux la charge selon le positionnement des objets. C'est ce mode qui sera utilisé par défaut et ATI l'annonce fièrement, il offre une compatibilité totale avec les applications DirectX. Pour les jeux qui ne profiteraient pas d'une augmentation du nombre d'images par seconde (on pense aux titres les plus anciens), ATI propose de mettre à profit les deux cartes pour améliorer la qualité de l'image. Ce mode d'anti-aliasing baptisé SuperAA met à

profit le côté programmable des algorithmes d'ATI pour calculer deux filtrages qui seront automatiquement cumulés par le « compositing engine » de la carte maîtresse. Côté performances, ATI annonce des gains assez variables allant de 25% pour UT2004 à plus de 95% pour le denier opus de Splinter Cell. ATI faisait d'ailleurs la démonstration d'un patch apportant les mêmes effets graphiques que la version Shader Model 3.0 de nVidia.

Le CrossFire en action sur plate-forme AMD.

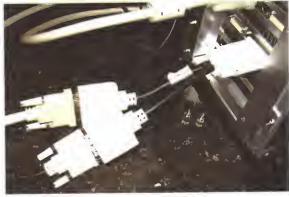




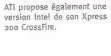
Cross Failleur ?

Il ne faut pas perdre une occasion... Quel avenir pour le CrossFire ? Sur le papier, ATI semble corriger les problèmes les plus ennuyeux de la technologie de nVidia,

mais cela sera-t-il suffisant pour intéresser les joueurs ? À quelques jours des annonces des nouvelles générations de cartes 3D, le CrossFire a au moins le mérite de pérenniser un peu plus les investissements réalisés dans les générations actuelles. Le succès de cette solution passera par un gros travail au niveau des pilotes et la compatibilité avec les chipsets actuels comme le nForce 4 sera indispensable. ATI n'a pas le droit à l'erreur sous peine de voir la technologie faire figure de simple outil



La beauté des démonstrations : la version de test du dongle était trop courte pour relier les deux cartes.





Athlon 64 X2 4800+

LEÇON DE DESIGN

Quelques semaines après Intel, c'est au tour d'AMD de dévoiler officiellement ses processeurs dual-core. Après un Pentium D pas franchement convaincant dans les jeux, les bonnes performances des Athlon 64 vont-elles se démultiplier sur le X2?

SUR LE SALON, C'EST COMME D'HABITUDE,
ENCOMBRÉ...,
SORRY EXCUSE ME DE SORRY ENCUSEME DE SORRY ENCUSEME DE SORRY ENCUSEME DE SORRY ENCUSEME DE SORRY ENCUSER DE SORRY ENCUS DE SORRY ENCUSER DE SORRY ENCUS DE SORR

Les configurations de test

Carte mère Intel D955XBK (i955X)
Processeur Intel Pentium EE (3.2 GHz)
1 Go de RAM DDR2 667 (2x512 Mo)
Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe (nForce 4)
Processeur AMD Athlon FX-55 (2.6 GHz)
Processeur AMD Athlon 64 X2 4800+ (2.4 GHz)
1 Go de RAM DDR 400 (2x512 Mo)
Carte graphique ATI Radeon X850 XT PE

Windows XP SP2 DirectX 9.0c Drivers ATI Catalyst 5.6 bêta

AMD 64 Athlon X2

e monde de l'informatique est rempli de paradoxes. Si les annonces des Pentium D et des Athlon 64 X2 sont rapprochées dans le temps, tout les éloigne dans le fond. Chez Intel, on enchaîne les douches froides : entre les retards et les annulations, les deux dernières années ont été particulièrement difficiles. L'architecture Netburst du Pentium 4 a fini par rentrer dans le mur des fréquences, incapable de franchir la barrière bien symbolique des 4 GHz. L'aveu d'échec est sorti de la bouche de Pat Gelsinger : l'architecture Netburst vit ses derniers instants. Les difficultés de production de la technologie 0,09 micron n'ont rien arrangé pour Intel qui a dû passer un peu plus tôt que prévu au plan B. Exit les montées en fréquence, l'avenir est au dual-core, un moyen de temporiser un peu plus avant de bifurquer vers le Pentium M, la star actuelle chez Intel : son avenir est tellement radieux que même Apple l'a adopté. La solution de repli s'appelle Pentium D et son design se résume à un simple copié/collé : deux Pentium 4 qui, bien que côte à côte, doivent passer par le chipset pour communiquer Stupeur.



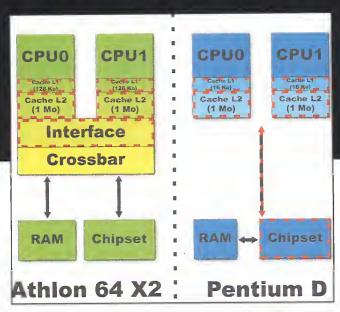
Le contraste est saisissant : chez AMD, les choses vont plutôt bien depuis quelques années. Après le succès d'estime des Athlon et Athlon XP, l'Athlon 64 a gagné un double

pari : imposer une technologie à son concurrent de toujours (le 64 bits) et se présenter comme une alternative viable auprès de ceux qui ne juraient

Un discours cohérent

Pour comprendre les avantages proposés par l'interface d'interconnexion des cores de l'Athlon X2, il faut se pencher sur le fonctionnement du système d'exploitation. Sous Windows XP, entre les services, l'antivirus, le firewall et la palanquée d'utilitaires installés en mémoire, on a en moyenne une cinquantaine de processus qui tournent en simultané, en plus d'un éventuel jeu. Le système dispose d'un ordonnanceur qui va s'occuper de la répartition des tâches selon la charge de chaque CPU. La position donnée à chaque processus n'est cependant pas fixe : elle peut varier avec le temps et le système d'exploitation prend un malin plaisir à déplacer les processus mettant à mal l'HyperThreading des Pentium EE (voir le numéro précédent). Quand cela arrive, un processus peut avoir besoin de données qui sont restées stockées sur le cache de l'autre core. Le protocole MOESI rentre alors en œuvre pour transférer les données à la demande, et pourra même

les déplacer si nécessaire. Lorsque cela se produit sur un Pentium D, les données doivent transiter jusqu'au chipset de la carte mère, puis remonter vers l'autre core. Non seulement cela ajoute une latence supplémentaire, mais cela vient empiéter en prime sur le bus unique qui relie le processeur au reste de la carte mère, de la mémoire à la carte graphique en passant par les disques durs. La solution d'AMD brille par son élégance puisque le MOESI s'applique à l'intérieur du processeur. Et dans le cas d'une application multi-threadée, c'est encore pire: les threads peuvent se partager de la mémoire et devoir y accéder par alternance. Des échanges qui peuvent avoir lieu assez souvent lorsque l'on veut, au hasard, faire interagir une intelligence artificielle avec un moteur physique. Plus les jeux seront évolués et plus il faudra évaluer la capacité des cores à communiquer entre eux. AMD a pris une bonne longueur d'avance...



Les architectures d'AMD et d'Intel face à face. En rouge pointillé, les zones concernées par la cohérence des caches.



que par le numéro un mondial des processeurs. Les qualités des Athlon 64 ont été largement reconnues, au point que même Dell hésite, sous la pression de ses clients, à intégrer des puces vertes dans ses PC. Côté montée en fréquence, c'est également l'accalmie, mais pour de toutes autres raisons : le service marketing d'AMD est totalement complexé par Intel et organise ses sorties de processeurs en fonction de celles de son concurrent. Résultat, AMD garde un peu de marge sous le pied et profite de l'occasion pour soigner ses résultats financiers, amputés depuis plusieurs années par la construction de l'extension de son usine de Dresde, en Allemagne. Et le dual core dans tout ça ? Ce n'est pas un secret : dès sa conception, l'Athlon 64 a été fait pour jouer à plusieurs. Sa version serveur dispose de trois liens HyperTransport pour partager au mieux les informations entre les processeurs, sans passer par le chipset. De quoi faire rentrer AMD de plain-pied dans le monde des puces pour serveurs, beaucoup plus rentable et sur lequel Intel régnait jusque-là sans partage. Et déjà à l'époque, AMD l'annonçait : c'est l'architecture du K8 qui serait la première à proposer une solution réellement multi-core.



Travail d'équipe AMD ne s'est pas contenté de la méthode du copié/collé: ses ingénieurs ont tenu compte des caractéristiques de leur architecture en proposant un design un peu plus réfléchi,

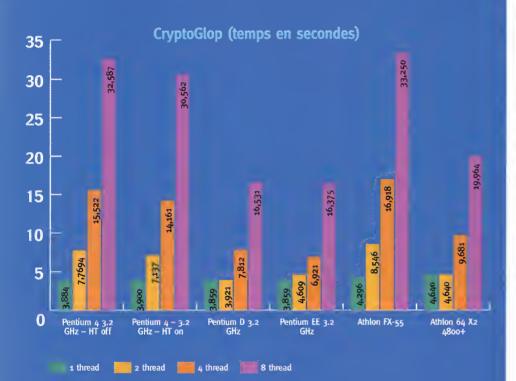
l'idée étant d'unifier au maximum les portions qui pouvaient l'être. On retrouve bien entendu les deux cores qui disposent chacun de leur mémoire cache. Ils sont reliés par une interface de communication : plus besoin de passer par le chipset pour vérifier la cohérence des caches, on ne sort plus du processeur. Un détail qui, sur le long terme, fera toute la différence. Cette interface s'occupe de relier les deux processeurs à un contrôleur mémoire unique et à un lien HyperTransport connecté au southbridge de la carte mère. Les avantages de cette unification sont multiples. Non seulement AMD maximise les performances en joignant les caches, mais il offre en prime l'argument qui tue :



De dos non plus, on ne les différencie pas.

La gamme dual core d'AMD

Processeur	Fréquence	Cache L2	Prix (environ)
Athlon 64 X2 4800+	2.4 GHz	1024 Ko	1000 €
Athlon 64 X2 4600+	2.4 GHz	512 Ko	800 €
Athlon 64 X2 4400+	2.2 GHz	1024 Ko	580 €
Athlon 64 X2 4200+	2.2 GHz	512 Ko	530 €





la compatibilité. Car ces derniers temps chez Intel, à chaque révision de processeur, aussi infime soit-elle, on doit changer de chipset et donc de carte mère. C'est à nouveau le cas avec les Pentium D qui pour fonctionner doivent impérativement disposer d'un chipset i945. Chez AMD, il ne faudra changer que le BIOS. C'est bien entendu la grande force de l'Athlon 64 X2 : il est compatible avec toutes les cartes mère Socket 939 existantes. Mieux encore, si votre BIOS n'est pas à jour, seul un des deux cores sera actif, mais le PC bootera quand même. Plutôt pratique pour les bidouilleurs. Pour nous les joueurs, c'est du tout bon : on pourra passer sa machine au dual core à son rythme, sans changer le reste des entrailles de son PC. Un argument massue pour AMD qui résonne aussi très fort dans le cœur des entreprises.

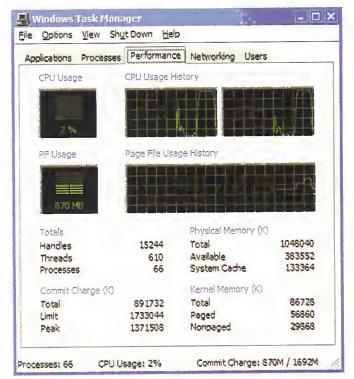
Œuvre d'art ? 233 millions de transistors gravés en 0,09 micron pour l'Athlon 64 X2, on est loin devant les 106 millions d'un Athlon FX. Est-ce pour autant un monstre de chaleur?

Non: en pleine charge, notre processeur de test n'aura pas dépassé les 45°. L'explication se trouve du côté des watts utilisés: à fréquence égale, le modèle dual core consomme moins que les anciens Athlon FX en 0,13 micron (et donc que les Pentium 4 simple core). Une jolie performance pour AMD qui découle de la



stratégie du constructeur qui a préféré attendre plutôt que de lancer un procédé de fabrication mal fini. AMD profite également d'un partenariat technique avec IBM qui s'est révélé on ne peut plus efficace avec des technologies comme le SOI et le Dual Stress Liner. Les processeurs gravés en 0,09 chez AMD utilisent la révision «E» de l'Athlon 64, dont l'amélioration principale est la gestion du jeu d'instructions SSE3. Aucun intérêt en pratique, donc.

Si Intel culmine actuellement à 3,8 GHz avec son Pentium 4 670, les modèles dual core du constructeur n'ont pas de fréquences haut de gamme : elles sont comprises entre 2,8 et 3,2 GHz. Un net recul qui illustre encore un peu plus leurs difficultés de production. Chez AMD c'est le FX-55 qui tenait jusque-là le haut des fréquences avec 2,6 GHz. Les modèles dual core n'en sont pas très éloignés puisque les quatre modèles présentés aujourd'hui par AMD tournent à des fréquences comprises entre 2,2 et 2,4 GHz. Pour chaque fréquence, on trouve deux versions équipées de 512 Ko à 1 Mo de cache par core. La lecture des caractéristiques techniques des Athlon 64 était déjà difficile, les choses ne vont pas trop s'arranger puisque ces quatre processeurs utilisent des «Performance Rating» de 4200+, 4400+, 4600+ et 4800+. Dur de s'y retrouver, même en lisant le tableau récapitulatif que je vous ai concocté. On regrettera l'absence d'un modèle cadencé à 2 GHz dont le prix aurait été plus agressif. C'est là le seul défaut des solutions d'AMD, le ticket d'entrée du dual core est élevé. Si chez Intel le 2,8 GHz devrait se



Il suffit d'un BIOS adapté pour que Windows détecte les deux cores.

négocier sous la barre des 300 euros, il faudra en débourser 200 de plus pour le plus abordable des modèles d'AMD. C'est particulièrement dommage tant l'Athlon 64 profite en pratique de l'arrivée de ce second core.

de luxe

Si AMD tenait la tête des performances ces dernières années, Intel disposait d'un dernier petit avantage sous la forme de l'HyperThreading. Pour rappel, cette

technologie simulait la présence de deux processeurs logiques, le système d'exploitation n'y voyant que du feu. Un moyen intelligent de compenser les erreurs d'alignement du pipeline des Pentium 4, mais dont le but était surtout de préparer les développeurs de logiciels : pour tirer le meilleur des processeurs actuels et futurs, ils devront multi-threader leur code, c'est-à-dire découper les portions de traitements qui peuvent l'être afin qu'elles soient réparties par le système d'exploitation sur les différents processeurs. C'est plus simple à dire qu'à faire : si certains cas se prêtent parfaitement à la découpe, pour d'autres c'est soit très compliqué, soit tout simplement impossible. Dans le cas qui nous intéresse le plus, celui des jeux, le travail à fournir est assez élevé et demande une réécriture complète des moteurs 3D. Si Source, le moteur d'Half-Life 2, montre de très légers gains, il faudra attendre des moteurs plus modernes comme l'Unreal Engine 3 pour voir une évolution réellement significative. L'HyperThreading n'a peut-être



logiciel à la rescousse ?

Pour les développeurs de jeux il n'y a plus le choix : il faut se mettre à la page du multithreading. Intel est d'ailleurs plein de bonnes intentions sur le sujet puisqu'il propose deux technologies censées aider les développeurs. La première s'appelle OpenMP, une bibliothèque qui facilite le découpage des traitements sans pour autant résoudre le fond du problème : la synchronisation entre les threads, sur laquelle les programmeurs jeunes et moins jeunes se casseront encore les dents pendant quelques années. Les compilateurs peuvent également jouer un rôle important, c'est en tout cas ce qu'avance Intel : son « ICC » serait capable de paralléliser automatiquement certains calculs. Interrogé sur le sujet, Tim Sweeney (le codeur le l'Unreal Engine) ne mâche pas ses mots puisqu'il explique que cette optimisation n'apporte rien... sauf sous SPECfp, le bench de référence utilisé par Intel pour montrer les gains apportés par ses processeurs... No comment.

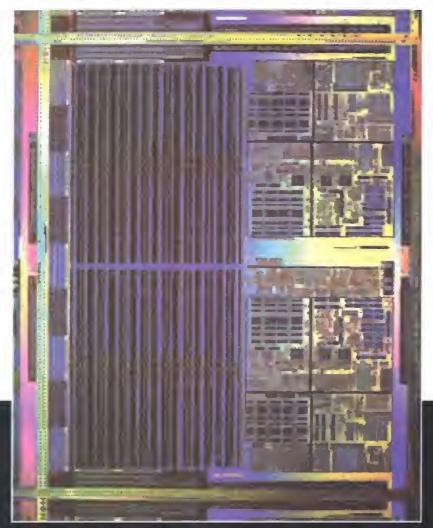
Processor-						
Name		AMD Athlon 6	4 X2		A	MDA
Code Name	То	ledo	Brand	ID 5	7	50
Package		Socket 93	.9			
Technology	0.09 µ	Voltag	e 1	.360 v	At	hlon X2
Specification	AMD A	thlon(tm) 64 X	2 Dual (Core Pro	cesso:	4800+
Family	F	Model	3	Ste	pping	2
Ext. Family	F	Ext. Model	23	Rev	rision	SH9-E6
Instructions	MMX (+),	3DNow! (+), S	SE, SSE	E2, SSE3	, x86-4	54
Clocks			- Cache	,		
Core Speed	2418.	0 MHz	L1 (Data	64 K	Bytes
Multiplier	x 1	2.0	Lto	ode	64 K	Bytes
FSB	201.5	MHz	Lev	rel 2	1024	KBytes
Bus Speed		and the state of t	Lev	/el 3		
Processor Sel	ection Cr	PU #1 (Core 1)		•	APIC	ID 0
		U #1 (Core 1)	-			ersion 1.29

L'Athlon 64 X2 ajoute le support du SSE3 d'Intel. Cette technologie n'est cependant pas très utilisée...

pas rempli son rôle d'évangélisation auprès des développeurs, mais il est devenu pour Intel un atout lors de l'utilisation au jour le jour de sa machine : entre les services utilisés par le système d'exploitation et les programmes que vous lancez sur votre machine sans même y faire attention, on dépasse très rapidement les 50 processus en simultané. La technologie d'Intel, sans faire de miracles, permet d'améliorer la transition d'une application à l'autre lorsqu'un programme monopolise la totalité des ressources de sa machine. Le dual core apporte une solution définitive au problème et c'est particulièrement bienvenu sur les Athlon 64 : la différence sous Windows entre un Athlon FX et un Athlon X2 est pour le moins saisissante.

Humiliation Du côté des performances, AMD continue d'infliger une dérouillée aux Pentium D. Même si la majorité des jeux ne profite pas du dual core, les X2 gardent les excellentes performances des Athlon 64, bien aidés par les hautes fréquences auxquelles ils tournent. En pratique on est très proche d'un Athlon FX dans les applications mono threadées, ce qui est loin d'être mauvais. Dès que l'on

passe aux tests un peu plus généralistes, le X2 s'envole et il n'y a guère que dans le cas où deux applications utilisent de manière intensive le bus mémoire que le dernier né d'AMD montre ses faiblesses : la DDR400 sur deux canaux limite les accès mémoire à 6,4 Go/seconde. Un frein qu'AMD fera sauter lors de son prochain changement de socket pour supporter un type de mémoire plus rapide. Aux dernières nouvelles, on parle

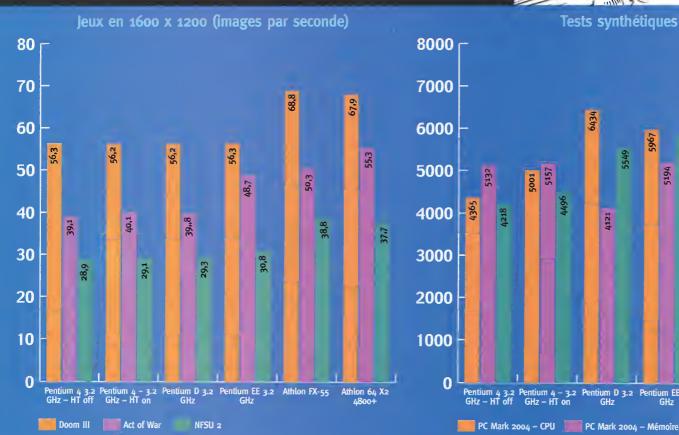


233 millions de transistors : la partie de gauche représente le cache de niveau 2.



beaucoup de la DDR3 et de la XDR de Rambus, la DDR2 n'ayant apparemment pas vraiment la cote à cause de ses latences un peu trop élevées. Tant qu'à changer... L'arrivée du X2 est un peu la cerise sur le gâteau pour un AMD qui aura réussi à mettre en pratique toutes les promesses faites lors de la présentation de son architecture K8. L' Américain a prouvé qu'il était capable de se battre à armes égales contre Intel et profite de l'impasse de l'architecture Netburst pour enfoncer un peu plus le clou. Difficile de ne pas être admiratif devant les performances proposées et la beauté du design : contrairement au Pentium D, l'Athlon 64 n'a pas été conçu à la va-vite et cela se ressent. Une consécration qui ne pèche que par son prix : les modèles proposés visent le très haut de gamme et l'on hésitera à deux fois avant de craquer. Quoique?









Athlon 64 X2 4400 - 2,20 Ghz Athion 64 X2 4200 - 2,20 Ghz 599,00 € 669,00 €

Athion 64 X2 4600 - 2,40 Ghz Athion 64 X2 4800 - 2,40 Ghz 1 139,00 € 899,00 €

39€

Athlon 64 X2 Dual Core · 64 bits · HyperTransport 1 600 Mhz - 1 Mo de cache Athlon 64 · 64 bits · HyperTransport 1600 Mhz o de cache Autorio 64 3000+ · s754 Box At 145,00 € Athlon 64 3200+ - s754 Box Athlon 64 3500+ - s939 Box



Mémoire Mémoire 512 Mo DDR DDR PC-3200 400 Mhz

Graveur DVD TITEON. Graveur Lite On SOHW 1693S

Lecteur MP3 SONC Lecteur MP3 256 Mo FM MP3, WMA, tuner FM

SONC Ecoutez vos MP3 sur une source FM (autoradio.

299€

DVD +/-R 16x multiformat double couche 39€

49€

Les prix évoluent au cours du mois. Contactez nous pour connaître les derniers tarifs. Si le matériel que vous recherchez ne figure pas dans cette liste, n'hésitez pas à nous contocter. Choisissez vos composonts et composez vous même votre unité centrole selon vos besoins et vos envies.

169.00 €

39,00 € 79,00 € 69.00 € 75,00 € 99,00 € 119,00 € 115,00 € 125,00 €

19,00 €

39,00 € 69,00 €

105,00 €

339.00 €

479,00 €

7V out 69,00 € 99,00 € 175,00 € 205,00 € 275,00 €

485,00 €

179,00 € 235,00 € 245,00 € 299,00 € 515,00 €

Cartes Mères

Asus P4C800-E Deluxe

Duron / Athlon XP / A Asrock K7VT4A+ Asrock K7S41GX Asus A7V8X-X Asus A7V8X-E Deluxe Asrock K8 Combo Z Asus K8N

Module WiFi Asus

Asus K8N
Asus K8N-E Deluxe
Asus A8V Deluxe
Gigabyte K8NF-9
Asus A8N-E (PCI-E)
Asus A8N SLI (PCI-E)
Asus A8N SLI Deluxe (PCI-E)

Autres certes mères, autres marques,

contactez nous. Asrock, Biostar, Gigabyte, MSI

Cartes Graphiques Albatron, Asus, Connect 3D, Gigabyte, L. Power Color, Sapphire, Sparkle, XFX. ATI Radeon AGP8x DDR + TV out Radeon 7000 64 Mo Radeon 9250 128 Mo Radeon 9550 256 Mo

Radeon 9600 Pro Ez 256 Mo

Radeon 9800 XT 256 Mo Radeon X800 XL 258 Mo Radeon X800 Pro 256 Mo Radeon X800 XT 256 Mo ATT Radeon XE 256 Mo Radeon X300SE 128 Mo Radeon X600 Pro 256 Mo Radeon X700 Pro 128 Mo Radeon X700 Pro 256 Mo Radeon X700 Pro 256 Mo

Radeon X800 256 Mo Radeon X800 XL 256 Mo

Radeon X800 Pro 256 Mo Radeon X850 XT 256 Mo vivo

GeForce 6800 128 Mo GeForce 6800 GT 256 Mo GeForce 6800 Ultra 258 Mo

Radeon X850 XT 255 Mo vivo 485,00 € Moving GeForce AGP8 x DDR + TV out FX 5200 128 Mb 57 FX 5000 128 Mb 57 FX 5500 128 Mb 57 FX 5500 128 Mc 64 FX 5500 256 Mc 64 FX 5500 256 Mc 64 FX 5500 64 FX 5500 65 FX 5500

GeForce 6800 Ultra 258 Mo 15,00 €

Nvida GeForce PCI Express DDR + TV ac
GeForce PCX 5200 Turbo Cache
GeForce PCX 5200 128 Mo 105,00 €
GeForce PCX 6200 128 Mo 105,00 €
GeForce PCX 6600 128 Mo 109,00 €
GeForce PCX 6600 256 Mo 129,00 €
GeForce PCX 6600 256 Mo 129,00 €
GeForce PCX 6800 GT 128 Mo 175,00 €
GeForce PCX 6800 GT 128 Mo 175,00 €
GeForce PCX 6800 GT 128 Mo 279,00 €
GeForce PCX 6800 GT 256 Mo 269,00 €
GeForce PCX 6800 GT 256 Mo 280,00 €
GeForce PCX 6800 GT 256 Mo 360,00 €
GeForce PCX 6800 Ultra 256 Mo 360,00 €
GeForce PCX 6800 Ultra 256 Mo 549,00 €

AOS Tech Instant TV 35.00 € Pinnacle PC TV Rave 99.00 € Pinnacle PC TV Stree 0 / Live 59,00 / 69,00 € Pinnacle PC TV Stree 0 / Live 99,00 € Pinnacle Media Center 2001 (TNT) 99,00 € Pinnacle Studio AV/DV Deluxe + 175,00 € Pinnacle Studio BOx USB V9 149,00 € Autres produits contactez nous.

Radeon 9600 XT 256 Mo

Processeurs 89,00 € 79,00 € 89,00 € 99,00 € 125,00 € 119,00 € 139,00 € 179,00 € 215,00 € 269,00 € 335,00 € 379,00 € 579,00 € 689,00 € 899,00 € 8139,00 € 885,00 € 169,00 € 199,00 € 169,00 € 209,00 € 259,00 € 379,00 € 635,00 € 225,00 € 289,00 € 379,00 €

z 64 bits

	Disques Durs	
	Hitachi, Maxtor, Seagate, Wes	tern Digital.
	40 Go 7200T 2 Mo	45,00 €
ı	80 Go 7200T 2 Mo	55,00 €
ı	120 Go 7200T 2 Mo	65,00 €
ı	80 Go 7200T 8 Mo	59,00 €
ı	120 Go 7200T 8 Mo	69,00 €
ı	160 Go 7200T 8 Mo	75,00 €
ı	200 Go 7200T 8 Mo	95,00 €
i.	250 Go 7200T 8 Mo	129,00 €
ı	300 Go 7200T 16 Mo	179,00 €
ı	400 Go 7200T 16 Mo	339,00 €
ı	80 Go SATA 7200T 8 Mo	59,00€
ı	120 Go SATA 7200T 8 Mo STER	79,00 €
ı	160 Go SATA 7200T 8 Mo	79,00 €
ı	200 Go SATA 7200T 8 Mo	99,00 €
ı	250 Go SATA 7200T 8 Mo	149,00 €
ı	300 Go SATA 7200T 16 Mo	199,00 €
ı	400 Go SATA 7200T 16 Mo	339,00 €
ı	Raptor 36 Go SATA 10009T	109,00 €
ı	Raptor 74 Go SATA 10000T	
ı	Disques durs externe USB2.0 Maxtor One Touch 80 Go	125,00 €
ı	Maxtor One Touch 120 Go	145,00 €
ı	WD Essential 120 Go	115.00 €
ı	WD Essential 160 Go	139.00 €
ı	Disques durs externe USB2.0	
ı	Maxtor One Touch 160 Go	179.00 €
Ų	Maxtor One Touch II 200 Go	219.00 €
1	Maxtor One Touch II 250 Go	249,00 €
ı	Maxtor One Touch II 300 Go	295.00 €
ı	WD Dual Option 160 Go	179,00 €
١	WD Dual Option 250 Go	4 235,00 €
ı	WD Media Center 160 Go	189,00 €
ı	WD Media Center 250 Go	239,00 €
-1		

Mémoires

Monto	
128 / 256 Mo SDRAM PC133 19,00	/ 35,00 €
512 Mo SDRAM PC133	55,00 €
256 Mo DDR PC-3200	29,00 €
512 Mo DDR PC-3200	39,00 €
1024 Mo DDR PC-3200	119,00€
258 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	29,00 €
512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	49,00 €
1024 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	139.00 €
Samsung - Kingston PC-3200 4	
256 Mo / 512 Mo 35,00	/ 55,00 €
512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz	65,00 €
Corsair DDR PC-3200 400 Mhz :	
Value Select 512 Mo	79,00 €
CMX512-3200XL 512 Mo	129,00 €
TWINX1024-3200XL 2 x 512 Mo	249,00 €
Autres marques ou modèles, conta	ctez nous.



Optique				
Floppy 3½ 1,44 Mo	9,00 €			
CD-ROM LG 52x	15,00 €			
Lecteur DVD LG 16x/52x	.25,00€			
Plextor PX-130A 16x/52x	35,00 €			
Graveur CD LG 52x/32x/52x	25,00 €			
Graveur Plextor PX-W5224TA	55,00€			
Graveurs multiformats double	couche			
LG 4163B +/- 16x	49,00 €			
lite On SOHW 1693S +/- 16x	49,00 €			
Pioneer DVR-109D +/- 16x	65,00 €			
Plextor PX716A +/- 16x	115.00 €			
Graveur DVD externe 16x	99.00 €			
Logiciel Nero 6.0 oem	7.00 €			
Autres marques ou modèles, co	ntactez nous.			
m - tro /m to				
Boitîers/Barebones				

	Boitîers/Barebones	
	Boitier ATX 400W Zorro 460W Advance X Blade 460W	35,00 € 49,00 € 79,00 € 59.00 €
	Cooler Master Centurion 5 Cooler Master Cavalier Cooler Master Wave Master	115,00 € 139,00 €
	Cooler Master Stacker Antec PlusView 1000AMG Antec Super Lanboy	169,00 € 75,00 € 99.00 €
	Antec Sonata noir 380W Antec P160	119,00 €
	Sunbean Samurai Sunbean Transformer (neon) Alimentation Hiper 350W	59,00 € 99,00 € 35,00 €
	Alimentation Hiper 425W Alimentation Hiper Type R 480W Autres modèles, contactez nous, I	
ı	Addres modeles, contactes mods, i	redera Apon

_	Moniteurs	
	Cathodique CRT	
	Moniteur 17 pouces	99.99 €
	Moniteur 17 pouces Flat O770	119.00 €
	Moniteur 19 pouces	159.00 €
	Moniteur 19 pouces Flat Q995	179,00 €
	TFT LCD	
	TFT 17" divers 16 ms	219,00€
	Hyundai L70N 17" 12 ms	235,00 €
	Hyundai L72S 17" 8 ms	255,00 €
	Hyundai L72D 17" 8 ms DVI	269,00 €
	TFT 19 pouces 16 ms	299,00 €
	Hyundai B90A 19" 8 ms	389,00 €
	Hyundai L90D+ 19" 8 ms DVI	439,00 €
	LG 1730SGNT 17" LCD 12 ms	269,00 €
	LG 1720B 17" LCD 12 ms	299,00€
	LG 1915S 19" LCD 12 ms	335,00€
	Autres produits, contactez nou	
	Belinea, liyamla, Philips, Sams	ung, Sony

Cartes son				
SB Live 24 bits SB Audigy Ls SB Audigy 2 Zs SB Audigy 2 Zs Platinum	29,00 € 69,00 € 95,00 € 189,00 €			
M-Audio et Terratec, contactez nous.				
Hauts Parleurs				

Creative	
SBS 240 2.0 CREATIVE	15,00 (
SBS 350 2.1	29,00 (
Inspire 2.1 T3000	39,00 (
I-Trigue 2.1 2200	59,00 €
I-Trique 2.1 3200	69.00
I-Trigue 2.1 L3400	85,00
I-Trigue 2.1 L3600	115,00 €
Inspire 5.1 P5800	69.00 (
Inspire 5.1 T5900	85,00 (
I-Trique 5.1 5600	169,00
Inspire 7.1 T7900	125,00 (
Inspire 7.1 TD7700	279,00 (
Altec Lansing	
Altec Lansing VS2120 2.0	29.00 (
Altec Lansing VS2121 2.1	39,00 (
Altec Lansing VS3121 2.1	55,00 (
Altec Lansing VS 4121 2,1	69,00
Altec Lansing 2100 2.1 @ ALTE	£ 79,00 (
Altec Lansing CS21 2.1	125,00
Aftec Lansing Mx 5021 THX 2.1	159,000
Altec Lansing Fx 6021 2.1	229,00
Altec Lansing VS3151 5.1	89,00
Altec Lansing 5100 5.1	139,00
Autres produits, contactez nou	is.

Claviers / souris	
Trust	
Souris Trust 2 boutons + molette	4,95 €
Clavier Trust 105 touches	5,95 €
Logitech	
Souris MX310 Optical	35,00 €
Souris MX510 Optical	39,00 €
Souris MX1000 Laser	65,00€
Souris MX900 Bluetooth	85,00€
Souris Click Optical Mouse	25,00 €
Souris Cordless Click Optical	35,00 €
Souris Cordless Optical rechargeable	49,00 €
Clavier Internet Keyboerd	15,00 €
Clavier Media Keyboard	29,00€
Ensembles clavier sans fil + sol	ıris:
Cordless Desktop oem	29,00 €
Cordless Desktop LX 300 noir	55,00 €
Cordless Desktop LX 500 / 501	75,00 €
Cordiess Desktop LX 700	89,00 €
Cordiess Desktop Mx 3100	119,00 €
Logitech Dinovo Media Desktop 2.0	215,00 €
MS Basic Wireless Optical	39,00 €
MS Wireless Optical Desktop Elite	79,00€
MS Optical Desktop Elite for Bluetooth	139,00 €

Ì	CIÈ USB / MP3	
ł	Clé USB 2.0 128 Mo	14,99 €
ł	CIÉ USB 2.0 256 Mo	25,00 €
	CIÉ USB 2.0 512 Mo	39,00€
	CIÉ USB 2.0 1 Go	89,00 €
ı	Lecteur MP3 128 Mo	35,00 €
ı	Lecteur MP3 128 Mo FM	35,00 €
ı	Lecteur MP3 256 Mo FM	39,00 €
ı	Lecteur MP3 512 Mo FM	79,00 €
ł	Creative Muvo Tx 128 Mo	59,00€
1	Creative Muvo Tx 256 Mo	75,00 €
1	Creative Muvo Tx 512 Mo	109,00€
- 1		

Imprimantes / Scanners

Imprimantes :	
Canon Pixma IP 1500	55,00 €
Canon Pixma IP 2000	85,00 €
Canon Pixma IP 3000	115,00 €
Canon Pixma IP 4000 Canon	145,00 €
Canon Pixma IP 5000	195,00 €
Canon Pixma IP 6000D	199,00 €
Canon Pixma IP 8500	385,00 €
Canon Pixma IP 6500	479,00 €
Epson Stylus Color C46	55,00 €
Epson Stylus Color C66 Photo	79,00€
Epson Stylus Color C88	89,00 €
Epson Stylus Photo R200	125,00 €
Epson Stylus Photo R300ME	199,00 €
Epson Picture Mate	199,00€
Multifonctions:	1
Canon Pixma MP-110	119,00 €
Canon Pixma MP-130	145,00 €
Canon Pixma MP-750 Photo	275,00 €
Epson Stylus CX-3650	109,00 €
Epson Stylus Photo RX425	179,00 €
Epson Stylus CX-6600	199,00€
Hewlett Packard PSC1215	99,00€
Hewlett Packerd PSC1350	129,00 €
Hewlett Packard PSC1610	149,00 €
Scanners:	
Canon Lide 20	55,00 €
Canon Lide 35	69,00
Canon Canoscan 3000EX	65,0
Canon Canoscan 4200F	119,70 €
Canon Canoscan 5200F	178,00 €
Autres modeles, contactez nous	
Lecteur de salon DV	(ViO

ı	Autres modèles, contactez nous	1
	Lecteur de salon D	DIV
		49.00 € 55,00 €
	Logiciels (very uniquement	avec PC

Autres produits, contactez nous.			
Logiciels (vendu uniqu	ement avec PC		
Windows XP Home	85,00 €		
Windows XP Pro	139,00 €		
Work Suit 2004	69,00 €		
Office MF Basic 2003	199,00 €		
Office XP PME 200	249,00 €		
Qffice XP Pro 2005	349,00 €		

Divers CD et DVD Verbatim à partir de





@ ALTEC LANSING.



Microsoft Windows XP Home Edition SP2 (edit vendu avec 1 composant d'intégration

85€

Horaires: Mardi à Samedi 10h30-19h sans interruption



Informations, devis, commandes...

Tél.: 01 48 84 79 13

Fax:01 48 92 35 88

e-mail: zanax@wanadoo.fr



27, avenue René Panhard 94 320 Thiais

Revendeurs, contactez nous. zanax.revendeurs@wanadoo.fr





Sous les paves, à défaut de trouver une plage, vous trouverez peut-être de bonnes idées pour mettre à jour votre machine. Pendant que certains vont se cramer la peau sous le soleil, préférez le bronzage des écrans LCD. À défaut d'UV bronzants, ils vous apporteront un confort visuel bien plus important. Dernier détail, contrairement à une mode qui court dans les Lan Party, le port de lunettes de soleil n'est pas indispensable devant un écran. Surtout quand on est enfermé dans un gymnase...

C WIZ

Le processeur

Malgré l'arrivée des dual core chez Intel et AMD, les joueurs raisonnables resteront sur les valeurs sûres représentées par les Athlon 64 dont les prix se tassent toujours un peu plus. Le socket 939 vous permettra en prime d'être prêt pour, le jour venu, passer au dual core (quand ca sera abordable). Les fans d'Intel se reporteront sur la série 6 des Pentium 4. C'est ça d'être fan...

Config 1: AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939), 130 euros TTC environ.

Config 2 : AMD Athlon 64 3200+ (2,0 GHz/Socket 939) 170 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 210 euros TTC environ. Config 3: AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939), 240 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 270 euros TTC environ.

La RAM

Alors que l'on pensait que la Ram s'Installait sur la pente ascendante, voici qu'elle repart aujourd'hui à la baisse. Moins de 100 euros pour un giga de Ram de marque, c'est complètement cadeau, et vous seriez bien bête de ne pas en profiter. Alors revenez à la raison et courez chez votre revendeur préféré. C'est tellement plus confortable un PC bien équipé...

Config 1, 2: 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 50 euros TTC.

Config 3: 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ

90 euros TTC.

La carte mère

Lors du choix de votre carte mère, pensez aux possibilités de mises à jour. Le choix du nForce 4 vous assure la compatibilité avec les dual core d'AMD, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Sachez-le, l'i915 ne vous permettra pas de faire tourner les dual core d'Intel, il faudra attendre l'arrivée en masse des 1945 et se faire à l'idée d'utiliser de la DDRIL... C'est ça aussi, d'être fan...

Config 1: MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC.

Config 2: MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel ig15P/Socket 775), environ 110 euros TTC.

Config 3: Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Deluxe (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 150 euros TTC.

Le disque dur

Non, l'IDE ne passera pas! Soyons forts, unis, et reboutons tous ensemble les horribles nappes IDE qui font les beaux jours des organisations mondiales de nids à poussière. Toutes les cartes mère le permettent, alors vous aussi succombez aux sirènes du Serial ATA. Des câbles plus fins qui rapporteront un peu d'air frais dans vos PC. C'est de saison...

Config 1: 120 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ

Config 2: 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.

Config 3: 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 140 euros TTC.

La carte son

En attendant de voir déferter des cartes son utilisant la fameuse technologie X-Fi de Creative, c'est le statu quo. Bien entendu, on ne change pas de carte son aussi souvent que l'on change de carte graphique (voir de PC), mais les technologies ne bougent pas d'un poil. Résultat, même si le nom des cartes change parfois, le contenu, lui, reste le même. Comme on dit, peu importe le flacon, tant qu'on à l'ivresse.

Config 1: SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC. Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC. Config 3: TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Ma croisade contre les lecteurs CD a rencontré un problème étrange ce mois-ci. Figurez vous qu'un lecteur mécontent m'a interpellé. Non seulement il en est encore à l'ère du CD-Rom, mais en prime il utilise toujours une GeForce 2 MX. Je n'ose imaginer son processeur, probablement un Pentium II... Il faut le libérer de sa souffrance, alors joignez vous à moi, chers lecteurs, pour une lapidation en bonne et due forme. Kyro 2, Matrox Mystique, tout est bon. Et l'on ressortira aussi les Voodoo5 6000. Si ses 4 GPU ne l'assomment pas, on pourra toujours l'achever à coup d'adaptateur secteur.

Config 1: Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC. Config 2, 3: Graveur de DVD+/-RW IDE 16X Nec ND-3520, environ 60 euros TTC.



La carte vidéo

Faut-il encore présenter la X800 XL ? Cette carte graphique est en train de rafter tous les suffrages que ce soit en AGP ou en PCI Express. Quand on voit l'excellent rapport qualité/prix qu'elle apporte, on comprend mieux les ventes assez fantastiques qu'elle réalise. Espérons que nVidia reverra le prix de ses 6800 GT à la baisse, l'arrivée prochaine dans les étals des 7800 GTX devrait arranger tout cela...

Config 1: ATI Radeon X600 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC.

Config 2: ATI Radeon X700 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 200 euros TTC.

Config 3: ATI Radeon X800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 280 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 390 euros TTC.

Le routeur WiFi

Entre la PSP, votre ordinateur portable et vos trois futures consoles de salon, il va y avoir du monde à relier à Internet, le tout sans fil, bien entendu. Tous ont fait l'effort de supporter le WiFi, alors bougez-vous aussi en investissant dans un routeur à cette norme. Certains modèles font en prime office de modem, ça remplacera agréablement cette chose verte au format USB qui vous cause tant de malheurs...

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g): environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 100 euros.

Le moniteur

Si le marché des écrans CRT est moribond, certains font la fête du coté des LCD. Fort de son partenariat avec AU Optronics, Viewsonic est en forme en ce moment avec les moniteurs qui apportent le meilleur compromis de qualité pour les joueurs. Les 19 pouces en prime continuent de baisser. Je crois qu'il faut se faire à la raison, avant la fin de l'année, vous aussi allez y passer.

Config 1: 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93S8, environ 260 euros TTC.

Config 2: 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 320 euros TTC. Config 3: 19 pouces LCD Viewsonic VP191b (version 8 ms), environ 460 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230S8, environ 600 euros TTC.

Le mini-PC

Non, vous n'avez pas besoin d'un mini-PC. À quoi bon rajouter un ordinateur de plus dans votre salon, déjà bien équipé ? En remplacement de votre machine principale ? Mais pourquoi faire tant de frais. À votre place, l'économiserai pour pouvoir m'offrir un voyage dans un pays chaud. Comment ça ? Oui, j'ai besoin de vacances, je sais.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3): environ 310 euros TTC.
- 8iostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

« De par la résolution 640x480, la pixellisation des sprites est minime, même en gros plan. » Il y a des légendes de photos qui ne mentent pas. Nous sommes bien en 1995, le reportage de Wing Commander IV est en couverture et une armada de joueurs transis attend impatiemment la suite des aventures des Kilrathis et des Humains. Et vous étiez peut-être de ceux-là.

ien avant l'épidémie des MMO, la made fut aux jeux avec acteurs digitalisés inside. Parce qu'an ne savait pas faire mieux en 3D, parce que c'était à la made et parce que c'était un ban mayen de faire passer des budgets astranamiques paur réaliser san praduit. Chris Raberts était un maître dans cet art (WC3 avait coûté 4 millians de dallars), mais WC4 fut san dernier caup d'éclat. On attend encare le film Wing Commander dant il avait écrit le script à l'épaque... N'insistez pas, puisque je vaus dis qu'il ne l'a pas fait! Rha, aui ban d'accard, c'est finalement sarti en 1999 et il abtient la nate faramineuse de 3,6/10 sur imdb.cam. Mande cruel... Paur ceux que ça intéresse, sachez qu'il praduit maintenant de nambreux films, et pas que des bauses, lain de là. Les chances qu'il finisse un jaur Laase Canan sant très minces, Yavin va faire une dépressian. Reparlons plutôt jeux vidéa, surtaut que ce numéra 62 cantenait un sérieux cancurrent paur la série des WC: The Last Dynasty (90 %, Sierra). La phrase en intraduction





de cette page est tirée du test de ce jeu, qui malheureusement était lain d'égaler les praductians d'Origin câté vidéa. On remarque aussi FX Fighter (80 % sur Pentium, édité par GTE), un des rares représentants de la catégarie jeux de bastan sur PC. Pinky naus explique que sur pracesseurs 64 bits, c'est super fluide. Haha, sacré Pinky, une vraie brute en technique. Baugez pas, je vais le vanner, je reviens, je ne vais pas rater une accasian de ce calibre.

UNE ERREUR EST SI VITE ARRIVEE

Mament de nastalgie, l'article sur l'arrivée imminente de Windaws 95, le messie qui allait enfin abalir les canfigurations sadiques du DOS à caup de EMM et autre XMS. En vrac, ce numéra d'été campartait aussi un repartage sur Raberta Williams qui préparait la sartie de Phantasmagaria et un camparatif de cartes san très camplet qui rappelle daulaureusement qu'une Ultra Saund Max, ça caûtait quand même 1900 francs. Ouch. Cela dit, une SB AWE32 c'était 1800 francs et vachement mains bien. Je vaus expliquerais bien paurquai mais j'ai peur que ça n'ait plus



beaucaup d'impartance... Page 128, repartage Bullfrag avec interview d'un habitué du mag, Peter Malyneux. Je lui en veux taujaurs de n'avair jamais terminé The Indestructibles, un jeu de super-héras qui s'annançait superbe. Dans mes rêves de fan de camics en taut cas, il était grandiase. On trauve un paquet d'autres reportages mais vu les jeux cancernés, je passerais pudiquement le sujet pour arriver directement aux previews. Gras marceau dès la première page avec Fade ta Black. On a même drait à un making af du praduit, qui était fignalé dans les studias de Delphine Saftware. Les autres gras titres présentés sant Crusader Na Remarse, Need Far Speed, FlightSim 5.1 et Space Quest 6. Autant de raisans d'aller farfauilleur dans mes baîtes de vieux CD et d'installer Dasbax (http://dasbox.sourcefarge.net).

Finalement, pas étonnant qu'an ait réussi à maîtriser les arcanes de la gestian mémaire DOS, avec des motivations pareilles...

CAFÉINE



Verbatim Votre Solution DVD



Une recherche et développement performante au niveau mondial, associée à l'expertise technique, nous permet de mettre au point des supports polyvalents de grande qualité. Les DVD Verbatim sont idéaux pour l'archivage et le transfert de données. De plus, ils permettent l'enregistrement de deux heures de vidéo qualité DVD sur ces 4.7 GB.

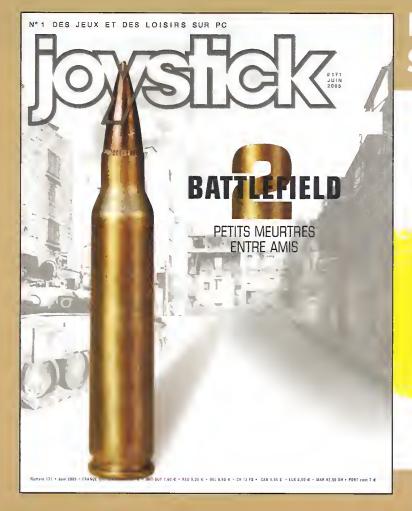
Technologie, Vitesse et sécurité

Grâce à une collaboration étroite avec les fabricants de matériel informatique et vidéo grand public, nous sommes les premiers à mettre sur le marché les toutes dernières technologies et souvent des premières mondiales. Nous assurons ainsi la compatibilité avec une large gamme de matériel informatique et grand public. Acteur majeur du marché, notre réputation a été obtenue grâce à des supports de grande qualité dans tous les formats de DVD.

Verbatim prépare le futur du DVD!







PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

1 an / 11 numéros

3,50 € par numéro au lieu de 6,50€*

✓ près de **50**% de réduction

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

EB72

À retourner accompagné de votre règlement à : Joystick - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

OUI, Je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 numéros. JE CHOISIS LA VERSION CD OU DVD	38,50 €
ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT	au lieu de
Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous : Mme	71,50 €*
ABONNEMENT 1 AN	
JE CHOISIS MON MODE DE PAIEMENT	
☐ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Future France ☐ Je préfère régler par carte bancaire : N° CB ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions : Quelle console utilisez-vous : Playstation Game Cube Game Boy Advance Xbox De quel matériel informatique disposez-vous : PC Mac	ires :
*Offre d'abonnement réservèe à la France métropolitaine, valable jusqu'au 3:/o//2005. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consutter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail: abofuture@dipinfr magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (0:/o:/o5). En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiar vier 1978 relative à l'inforpmatique, aux fichiers et raux libertés, Article 27], les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. Les informations nominatives que vous serez amen à fournir ne	nt la loi nº78-17 du 6 jan-

près des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur du dit magazine, ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future France Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre inermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez cas, occhez la case suivante : Future France Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre inermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez cas, occhez la case suivante : Future France Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre inermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez cas, occhez la case suivante : Future France Service abonnement suivante de la case suivante : Future France Service abonnement suivante : Future France Service : Future : Future France Service :